DUNGEONS & DRAGONS

Дракономикон

Цветные драконы

ДОПОЛНЕНИЕ К РОЛЕВОЙ ИГРЕ

Брюс Р. Корделл • Ари Мармелл • Роберт Дж. Швальб

СОДЕРЖАНИЕ

ДРАКОНОЛОГИЯ 4
Происхождение 6
Физиология 7
Жизненный цикл 13
Мировоззрение и психология 18
Общество 21
Язык 24
Религия. 26
Цветные драконы в деталях 30
Белые драконы 30
Зелёные драконы 32
Коричневые драконы 33
Красные драконы 35
Пурпурные драконы 37
Серые драконы. 38
Синие драконы. 40
Чёрные драконы 42
РУКОВОДСТВО МАСТЕРА ПО ДРАКОНАМ. . 44

ГЛАВА 1

Драконология

Не суйся меж драконом и яростью его.

—Уильям Шекспир

На описание драконов было потрачено чернил больше, чем на любое другое существо. Эти древние, благородные, но жестокие создания являются любимым предметом различных руководств, бардовских сказаний и древних свитков и фолиантов. Знания о драконах можно получить с риском для жизни; это алчные существа, ревностно хранящие свои секреты, к тому же они часто голодны.

Эксперты считают, что драконы были первой разумной расой, а их жизнь длится столетиями. С таким жизненным опытом драконы олицетворяют собой историю. Самые старые драконы обладают огромными знаниями и хранят множество древних тайн. Драконы — это не только соперники рыцарей, ищущих славу и богатство, но и мудрецы, оракулы и даже иногда предсказатели.

Величие драконов сделало их легендой. Встреча с драконом может быть удачей или несчастьем. Прагматичные мудрецы пытаются классифицировать драконов как больших ящериц с крыльями и горячим дыханием, но эти попытки меркнут в истинном свете магии и невероятных способностей этих удивительных существ.

В этой главе будут рассмотрены:

- **Происхождение**: корни и история цветных драконов;
- **Физиология**: детальное описание строения цветного дракона;
- **Жизненный цикл**: жизнь дракона от яйца до смерти;
- **Взгляды и психология**: как драконы видят мир;
- **Общество**: описание общества драконов;
- **Язык**: язык и письменность драконов;
- **Религия**: любимые божества драконов;
- **Цветные драконы в деталях**: описание самых известных — чёрных, синих, зелёных, красных и белых, а также менее известных коричневых, серых и пурпурных драконов.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Только наиболее упёртые энтузиасты пытаются узнать о происхождении драконов, и достаётся такое знание с превеликим трудом. Однако, легенды и познания мудрецов уходят в глубь веков и дают некоторые намёки. Иногда появляются новые истории, вызывающие пересмотр существующих данных и новые теории о происхождении драконов.

Первые драконы

Пять основных семейств драконов (цветные, металлические, стихийные, драконы бедствий и планарные, детали можно найти в *Бестиарии*) имеют общее происхождение. Большинство записей ссылаются на бога Ио.

Как гласят легенды, Ио создал драконов во плоти, но без Божьей искры, и они играли и резвились в новом мире, который создавался Предтечами. Для Ио драконы были идеальным воплощением тел смертных. Хотя драконы жили в мире природы, их кровь наполнилась силой Стихийного Хаоса, которая начала извергаться из их пасти в виде сгустков огня или волн парализующего холода. Также, они развили острый ум и благородный дух, которые связали драконов с Астральным Морем.

Разделение

В течение войн между Предтечами и Богами, которые последовали за созданием мира, один предтеча, известный как Король Ужаса, уничтожил Ио и его защитников. Согласно одной легенде, боги драконов Тиамат и Бахамут появились из двух частей тела Ио. Другая легенда гласит, что Тиамат и Бахамут были первыми творениями Ио, и его Божья искра досталась им после смерти создателя.

Оставшиеся дети Ио обнаружили себя менее защищенными, чем им казалось. Приспосабливаясь к изменяющемуся миру, они выбрали различные философии и образы жизни, более подходящие природе каждого из них.

Часть драконов последовала за Бахамутом, Платиновым Драконом, и они стали первыми металлическими. За века, что Бахамут поддерживал правосудие, боролся со злом и помогал угнетённым, другие существа стали чтить его, как покровителя правосудия, благородства, чести и защиты. В свое время он стал более известен именно за свои качества, а не за отношение к металлическим драконам. Сегодня все металлические драконы считают его своим прародителем, но не все поклоняются ему.

Другие драконы, выжившие после смерти Ио, воспользовались своей связью со Стихийным Хаосом, позволив силе проявиться внешне. Они при-

няли форму фантастических катастроф, которые сотрясали мир, и по сей день они сеют разрушения. При взрыве вулкана, вместе с раскалённой лавой, из неё может извергнуться и стихийный дракон. Во время урагана, в глазу бури может притаиться дракон, упивающийся разрушением. Таким драконам не нужна власть или богатства. Они лишь оставляют отметины на земле, заставляя других бояться и умилостивлять их.

Орден драконов бедствий также вырос из уцелевших после смерти Ио. Так же, как стихийные драконы гордятся своей связью со Стихийным Хаосом, драконы бедствий (иногда называемые линнормами) прославляют свою связь с жестокой реальностью. Они приносят страдания всем живым существам. Драконы бедствий, являющиеся воплощением зла, получают удовольствие от энергетики рукопашного боя.

Остатки выживших детей Ио, брошенных на произвол судьбы вместе с Тиамат, чья ненависть к миру, убившему отца, раскрасила поступки и драконов согласно ненасытности и подобию, составили семью цветных. Цветные драконы стали наиболее известными, благодаря обширным связям с гуманоидами, зачастую антагонистическим. Как и Бахамут, Тиамат стала божеством, притягивающим к себе не только драконьим происхождением. Сейчас, являясь покровителем богатства, жадности и зависти, она учит своих последователей мстить за малейшее проявление неуважения. Большинство цветных драконов придерживаются такого диктата.

Планарные драконы представляют пятую и последнюю семью, но они долго не появлялись после смерти Ио, когда остальные семьи уже сформировались. Они ушли в другие планы, где изменились под воздействием среды, иногда радикально. Ближе всех к ним цветные драконы, но последние поколения планарных мало напоминают живущих в мире родственников.

Физиология

Как должно быть известно любому убийце драконов, драконы, также называемые вирмами, представляют из себя гораздо больше, чем просто крылатых ящериц. Возможности цветных драконов ставят их на вершину пищевой цепочки и делают из них непревзойдённых охотников живого мира.

Черты драконов

Что именно делает дракона таковым? Другие магические создания наделены огромной мощью. Некоторые существа, типа дрейков и виверн, имеют похожие характеристики. Почему же драконы обособлены?

Любой настоящий дракон имеет возрастную категорию, а его силы и возможности растут вместе с возрастом. Любой цветной дракон обладает как *дыханием дракона*, так и набором сверхъестественных способностей, включая ауру, вызывающую панический страх. Также, все цветные драконы имеют общую анатомию.

Внешняя анатомия

Покрытый чешуёй, с четырьмя ногами и длинным, извивающимся хвостом, с первого взгляда дракон похож на гигантскую рептилию. Тем не менее, драконы являются обособленным семейством, с чертами как хищного млекопитающего, так и рептилий. На самом деле, расположение ног прямо под туловищем, а не по бокам, более подходит млекопитающим, нежели рептилиям.

Органы чувств

В центре глаза у дракона расположен узкий вертикальный зрачок, похожий на кошачий. В отличие от кошек, чей зрачок расширяется, чтобы лучше видеть в темноте, расширение зрачка дракона позволяет первозданной энергии, которая течёт вместе с кровью, истекать наружу (см. внутреннюю анатомию). Эта небольшая утечка магии даёт дракону тёмное зрение.

Цветные драконы не имеют внешних ушей. Звук распознаётся внутренними органами, как у змей. Единственное внешнее проявление этого механизма — небольшое отверстие между чешуек. У некоторых драконов на голове расположена чешуйчатая оборка или каёмка. Она может располагаться вокруг слухового канала, направляя звук внутрь, наподобие уха млекопитающих, хотя и не является обязательным элементом.

Из-за толстой чешуи, у драконов слабо развито осязание. Таким образом, дракон может комфортно спать на горе сокровищ, если она хоть немного подходит под его форму. Однако, драконы очень чувствительны к боли. Всё, что способно пробить толстую шкуру и чешую, становится пристальным объектом внимания.

Обоняние дракона разделено между носом и языком. Носовые отверстия чуют запах на больших расстояниях, но они почти не способны различить компоненты запаха. Находясь рядом с источником запаха, дракон машет языком как змея, распознавая и определяя состав.

Также, драконий язык является органом вкуса. Драконы могут определять вкусовые нюансы намного лучше млекопитающих. Так, например, он может описать полный состав рагу, попробовав всего один кусок.

Челюсти и Зубы

Так же, как у крокодила, мышцы, закрывающие челюсть дракона, гораздо более сильные, чем открывающие, хотя только силач может удержать драконью пасть закрытой против воли. Зубы дракона тоже напоминают крокодильи и состоят из клыков для про-

калывания, резцов для отрывания плоти от костей и больших коренных зубов для размалывания и дробления.

Челюсти дракона могут раскрываться, подобно змеиным, увеличивая глотку до больших размеров. Драконы редко демонстрируют эту способность, используя только для того, чтобы кусать больших противников, или заглатывать добычу, слишком жесткую для небольших зубов. Гортань растягивается достаточно широко, чтобы принять всё, что может пройти сквозь раскрытые челюсти. Хотя проглатывать настолько большие предметы — это довольно болезненный опыт.

Зубы дракона состоят из твёрдой субстанции, более похожую на кости (см. скелет), чем на эмаль и дентин у остальных существ. Также и внутренняя часть более напоминает костный мозг, нежели пульпу.

У драконов отрастает новый набор зубов каждый раз, когда дракон увеличивается в размерах. Между этими периодами, если дракон потеряет зуб, то так и будет ходить без него, если, конечно, не будет вылечен магически.

Гребень, когти и рога

У всех драконов есть наросты в виде гребней, когтей, рогов или их комбинаций. Эти наросты состоят из материала, похожего на материал зубов. Это не кератин, как рога у обычных животных, но и не похож на кости дракона, хотя и близок к нему.

Гребни дракона закреплены в мышцах, а крепятся они к скелету на группах связок. Рога и когти связаны непосредственно со скелетом. Гребни и рога растут вместе с драконом. Когти же, как и зубы, выпадают и вырастают вновь, когда дракон увеличивается в размерах.

Лапы дракона одновременно похожи на лапы рептилий и птиц. Обычно на лапе расположены три когтя, направленных вперёд и один — на задней стороне, но у некоторых цветных драконов все четыре когтя могут быть направлены вперёд. Когда дракон ходит или бегает, задний коготь направлен назад, но, при необходимости, он может изгибаться, выступая подобием большого пальца. Хотя задний коготь не такой ловкий, как у человека, он позволяет хватать объекты, и даже писать и пользоваться инструментами, если они имеют подходящий размер и предназначены для драконов.

Чешуя

Текстура драконьей шкуры зависит, в частности, от вида дракона. Например, у чёрного дракона кожа жесткая и грубая, как у аллигатора, а у зелёного более гладкая, как у змеи. Данные тенденции не однозначны. Так, например, у разных семей чёрных драконов могут быть достаточно разные текстуры шкур.

В любом случае, чешуйки одного дракона более или менее одинаковые. Способ, которыми они скреплены, определяет текстуру шкуры. Более крупные чешуйки, покрывающие голову, шею и спину дракона, крепятся к коже с одного конца, а другим перекрывают соседние. Подобное расположение напоминает чешуйчатую броню или черепицу на крыше. Более маленькие, расположенные на нижней стороне, прилегают друг к другу боками.

Чешуя дракона более гибкая, чем сталь, но более прочная, что делает её замечательной защитой. К несчастью для тех, кто собирается сделать себе доспех, найти чешую сложно, и броня сохраняет свои свойства лишь несколько недель. Каждый знает легенды о комплектах магической брони, сделанной из драконьей чешуи, но создание обычной брони невозможно без длительного ритуала.

Драконы никогда не сбрасывает шкуру, так как чешуя растёт в течении всей жизни. Он теряет отдельные чешуйки в результате ранений, болезни или естественной линьки. Такие прорехи остаются на шкуре в течении нескольких месяцев, пока новые не станут достаточно жесткими.

Крылья

Крылья цветных драконов достаточно простые. Мембрана из тонкой кожи натянута на систему лёгких костей, подобно крылу летучей мыши.

Каждое крыло достаточно большое, чтобы многочисленные прорехи не могли нарушить целостность мембраны. Таким образом, дракону сложно нанести такую рану, после которой он не сможет взлететь. Разрывы в мембране заживают достаточно быстро.

Внутренняя анатомия

Основные элементы, отличающие драконов от других животных, находятся внутри. Если плотью и чешуей драконы еще похожи на рептилий, то внутри открывается совсем другая история.

В следующих разделах цифры в скобках указывают на помеченные на иллюстрациях органы.

Основные органы

Мозг (1): мозги дракона большие как в абсолютном весе, так и в отношении к массе тела. Основная часть мозга относится к памяти и мышлению. Другие части контролируют специфические функции драконов: поток магической энергии глаз и передача изученных линий поведения в «инстинктивный» мозг, мозг рептилии.

Прямо над сенсорным центром коры головного мозга расположен нарост, небольшая доля, имеющая непосредственную синаптическую связь со зрительными нервами. Мудрецы считают, что именно здесь вырабатывается *ужасающая внешность* дракона. Не являясь настоящей атакой взглядом, эта сила исходит из глаз. На этом факте основаны легенды о том,

что у драконов гипнотизирующий взгляд. На самом деле эта доля забирает из крови, текущей через мозг, магическую энергию. После того, как дракон расходует запас энергии, ему нужно сконцентрироваться на несколько мгновений, чтобы «перезарядить» этот участок мозга и подготовиться к следующему использованию.

Второе большое отличие, характеризующее драконов, это связь отделов мозга, отвечающих за память и обучение с так называемым мозгом рептилии, который отвечает за ярость, полёт, боевые навыки и инстинкты существа. Большой участок синапсов, составляющих эту связь, объединяет всё, что узнаёт дракон с инстинктивным поведением. Выученные приёмы боя или охоты становятся частью дракона, его инстинктами, автоматическими реакциями. Знания, кроме того, передаются по наследству. Молодые драконы наследуют инстинкты родителей и их реактивное поведение, включая те черты, которые были выработаны из памяти ещё более старших предков.

Гортань и трахея (2 и 3): гортань дракона содержит систему голосовых связок, более сложную, чем у человека. Хотя драконы предпочитают говорить в узком диапазоне тонов, они могут воспроизвести звуки от глухого рычания до столь высокого, что человеческое ухо неспособно услышать. Трахея, как и у большинства существ, служит для дыхания.

Лёгкие (4): лёгкие дракона занимают большую часть грудной клетки, потому что такому большому существу требуется много кислорода. Они больше похожи на птичьи, чем на лёгкие рептилий или млекопитающих. Они вытягивают кислород как на вдохе, так и на выдохе.

Сердце (5): сердце дракона является источником силы дракона. Этот огромный черырёхкамерный орган сокращается достаточно сильно, чтобы прокачивать кровь через столь большой организм. Легенды говорят, что если сердце дракона наполнить гранитом, то при сокращении камень будет раздроблен в пыль.

Сердце также вырабатывает стихийную энергию для *оружия дыхания* и других талантов. Это наиболее магический аспект драконов. Без мистической энергии драконы могли бы быть всего лишь разумными ящерами. Энергия наполняет тело дракона через кровь. Для тех частей тела, которым требуется больше магической энергии, более подходящим источником будет фундамент(см. ниже).

Кровь дракона более жидкая и тёмная, чем у человека, а при слабом освещении кажется чёрной. Температура крови дракона зависит от его вида. У красных она испаряется, у белых чуть выше точки замерзания, и так далее.

Фундамент (6): этот орган встречается только у драконов. Некоторые считают его источником энергии *оружия дыхания* драконов. Фундамент является большим кровеносным сосудом, похожим на артерию, только более сложную. Фундамент переносит богатую энергией кровь прямо в верхнюю часть мускульного желудка дракона.

Снаружи фундамент напоминает резиновый шланг, обвитый мускулами, способный, подобно сердцу, перекачивать кровь. Этот слой мышц позволяет фундаменту быстро сжиматься и открываться, проталкивая поток крови прямо в желудок.

Мускульный желудок (7): Мускульный желудок цветного дракона состоит из двух полостей: небольшой «верхний желудок» и мускульная камера. Стихийная энергия, поступающая от сердца через фундамент, остаётся в верхнем желудке до тех пор, пока она не понадобится. Эта энергия также помогает при пищеварении — когда пища поступает через пищевод, кровь переливается в мускульную камеру. Также она содержит в себе *оружие дыхания* дракона.

На самом деле «оружие дыхания» это неверное название, потому что огонь, яд, кислота или другие субстанции исходят не из лёгких, а из верхнего желудка. Поток энергии скорее отрыгивается, а не выдыхается.

Энергия может выходить из верхнего желудка через пищевод, рот и ноздри, из которых дракон может откашливать клубы дыма или сгустки кислоты. Это еще одна причина, по которой люди считают *оружие дыхания* частью респираторной системы. Кроме того, утечки этой энергии наносят повреждения при драконьих укусах.

После того, как пища поступит в мускульную камеру, твердые наросты в ней, похожие по составу на рога и гребни, перетирают её. Верхний желудок заливает перетёртую пищу энергией из своих запасов.

ВЫДОХ ОТ РАНЕНИЯ

Способность *выдох от ранения* основана на том, что *оружие дыхания* питается той же энергией, что и процесс пищеварения. Когда дракон тяжело ранен, его тело производит выброс адреналина прямо в кровь, которая, в свою очередь, проводит перенос стихийной энергии во все органы.

Для подготовки к такому приливу энергии, пищеварительная система выбрасывает из себя всё, что в ней накопилось. В сущности, дракон отрыгивает *выдох от ранения* не из верхнего желудка, в котором держит накопленную энергию, а из мускульной камеры.

Мускульной камере требуется время, чтобы «перенаполниться», так как во время боя почти вся энергия уходит на *оружие дыхания*. Таким образом, выдох от ранения перезаряжается только после небольшого отдыха. Дракон не должен использовать *оружие дыхания* несколько минут, чтобы верхний желудок наполнился и смог подпитывать мускульную камеру.

Мускулатура

Мускулатура дракона чем-то напоминает таковую у большой кошки от шеи до крестца, а шеей и хвостом — удава. Область, которая находится в основании крыльев и в районе груди вообще ни на что не похожа.

Мускулы крыльев и груди более плотные и крупные, чем все остальные. Несмотря на огромную мощь, они, тем не менее, неспособны поднять столь тяжёлую тушу без магической помощи. Мудрецы говорят, что стихийная энергия, циркулирующая через сердечно-сосудистую систему, и дает дракону способность летать. Другими словами, магия в крыльях дает дракону сверхспособности.

Основными летательными мышцами являются грудные крыльевые (1), которые используются при движении крыльев вниз. Latissimus dorsi (2) используются для движения крыльев вверх и назад, а дельтавидные (3) и cleidomastoid (4) для движения вверх и вперёд.

Мускулы в самих крыльях предназначены, в основном, для управления формой крыла, что добавляет воздушной мобильности. Крыльевые трицепсы (5) и бицепсы (6) складывают и раскладывают крылья, а пястные локтевые (7) и лучевые (8) позволяют крыльям сворачиваться и скручиваться.

Не говоря о том, что грудные мышцы самые сильные, они еще и самые выносливые. Огромное количество крови, постоянно текущей через мышцы, вымывает, а вернее, разрушает, благодаря магической энергии, все токсины, вызывающие усталость. Дракон может много минут лететь на максимальной скорости, часами на средней скорости, и даже днями, если постоянно использует восходящие потоки. Дракон летит, поддерживая скорость, постоянно переключаясь между собственно полётом и парением.

Скелет

Скелет дракона состоит из более 500 отдельных костей. Как и мускулатура, участок скелета между шеей и крестцом — туловище и ноги, больше напоминают кошку, а шея и хвост — змею. Кости крыльев же уникальны.

Кости дракона очень крепкие. На самом деле они крепче, чем любое немагическое вещество, за исключением адамантина, если судить о давлении, которое может выдержать материал. Однако вне тела дракона кости становятся достаточно хрупкими. Если кто-то решит использовать драконью кость, как строительный материал, то лучшим выбором будет камень или крепкое дерево — они и доступнее и надёжнее.

Кости дракона полые, как у птиц, что делает их лёгкими для такого размера и прочности. Костный мозг является еще одним местом хранения стихийной энергии, которая течёт в крови.

Грудина (1) является основой для летательных мышц, а лопатка (2) поддерживает крылья. Metacarpis draconis (3) и фаланги (4) поддерживают полётную плоскость крыла.

Метаболизм

Люди считают драконов хладнокровными, потому что они выглядят как рептилии. На самом же деле, драконы не зависят от температуры окружающей среды, они поддерживают определённую внутреннюю температуру. По определению, эта особенность относит драконов к теплокровным, но истинно теплокровные ускоряют метаболизм на холоде, и замедляют на жаре, отдавая лишнее тепло в атмосферу — потея, часто дыша или другими методами.

Стихийная энергия, текущая в крови дракона, поддерживает нужный температурный режим независимо от внешних условий. Это второе её свойство. Даже драконы, *оружие дыхания* которых не зависит от температуры, например, яд и кислота, поддерживают внутреннюю температуру за счёт стихийной энергии. Естественно, драконы, которые используют огненные и тепловые атаки, имеют большую температуру тела, а использующие холод — низкую.

Драконы могут засыпать надолго, подобно зимней спячке. В таком состоянии они могут проводить десятилетия и даже века, не просыпаясь. Они засыпают, чтобы переждать периоды голодания без необходимости поиска нового логова и огорчений от потери старой любимой норы, или чтобы уйти из мира и избежать скуки.

Питание

Так как драконы используют в процессе пищеварения магическую энергию, они могут питаться чем угодно. Они могут есть даже то, что никто не принял бы за пищу.

Драконы — хищники, интуитивные охотники, вершина пищевой цепочки. Они считают мясо и другую органическую пищу самой легкоперевариваемой. В отсутствии мяса они могут питаться и растениями — деревьями и большими кустами.

Если же дракону грозит голодание, то он может есть гнильё, камень и другие неорганические материалы. Они считают такую пищу ужасной. Более того, тот же камень имеет очень низкую пищевую ценность, и его для поддержания здоровья нужно есть очень много — за день он должен съесть столько же камня, сколько весит сам. Драконам такие вещи кажутся унизительными, и некоторые, красные, например, готовы какое-то время голодать, лишь бы не питаться чем-то малосъедобным.

Кроме того, что стихийная основа пищеварения дракона позволяет ему питаться тем, что другие не могут принимать в пищу, она еще и делает переваривание обыкновенной пищи высокоэффективным. Хотя дракон может поглощать более половины массы тела в день, и многие это делают, если достаточно пищи, достаточным количеством является 15-20 процентов от собственной массы.

С другой стороны, дракону требуется неприлично много пищи, чтобы набрать вес. Говорят, что чёрная драконица «Королева» Гулгол, одна из немногих действительно больших драконов, о которых знают нынешние мудрецы и искатели приключений, съедала вдвое больше собственного веса (больше о Гулгол на с. 238).

Драконы могут использовать *оружие дыхания* во время охоты, даже если у жертвы нет шансов выжить в рукопашном бою. Некоторые могут «дышать» на уже мёртвую жертву. Так как драконы используют одну и ту же энергию для переваривания и для *оружия дыхания*, они считают, что легче переварить жертву, уже наполненную их стихийной энергией. Красные драконы, например, могут переваривать пищу быстрее, и кроме того предпочитают вкус уже поджаренной на огне пищи. Белым легче переварить замороженный кусок, пурпурные предпочитают начавшую разлагаться пищу, и так далее.

Потребление артефактов

В некоторых случаях драконы съедают магические предметы, а не добавляют их к своим богатствам. Магическое пищеварение позволяет переваривать магические предметы легче, чем немагические, и получить из магических субстанций гораздо больше пищевых веществ, чем из мяса. Однако, только умирающий от голода дракон может съесть магические предметы, чтобы удовлетворить потребность.

Дракон может съесть магический предмет и по другим причинам. Предвидя бой, он может употребить магический предмет, чтобы воспользоваться его свойствами в течении суток с момента съедения. Например, дракон, съевший магическое оружие, получает все его бонусы к рукопашным атакам, а также все возможности оружия, указанные в описании. Дракон, съевший *кольцо невидимости*, может становиться невидимым, используя правила, указанные в описании кольца. Дракон может пользоваться эффектами только одного предмета, несмотря на количество съеденных предметов. Предмет остаётся неповреждённым внутри пищевода дракона, и после смерти предмет можно извлечь стандартным действием.

Мастер должен очень аккуратно рассуживать применение этой способности. Некоторые предметы не дают дракону свои способности. Не забывайте проверять магический порог (см. *Руководство Мастера*, с. 174). Дракон мало получит, съев *карманную нору* или *сумку вкладов*. Ограничьте использование этой способности только теми предметами, которые дают владельцу предмета таланты или бонусы улучшения. Используйте здравый смысл.

Драконы очень редко пользуются этой способностью, так как артефакт гораздо более ценен в сокровищах, чем в глотке. В случае опасности дракон может съесть предмет, особенно если у него их много и он не может их использовать, например, магическое оружие.

Жизненный цикл

В гораздо большей степени, чем у других существ, жизненный цикл и продолжительность жизни дракона определяют его способности и даже личность. Даже самые короткоживущие драконы могут рассчитывать увидеть не одно столетие, если не умрут от болезни или насильственно. Представители других драконьих семей, металлических, например, живут еще дольше цветных.

Любой, даже поверхностно изучающий драконов, знает четыре периода жизни дракона, мудрецы называют их молодыми, взрослыми, старыми и древними. На самом деле драконы должны пройти более раннюю стадию, которую мало кто видел — вирмлинг. Также они проходят одну более позднюю стадию — сумеречную.

Нижеприведённый текст содержит только общие положения. Обсуждаются только те черты, которые развиваются у *большинства* цветных драконов, и активность, которую принимают *большинство* драконов указанного возраста. Поведение же отдельно взятых драконов может идти вразрез с общепринятым мнением. Используйте данную информацию как основу для моделирования поведения драконов, но не давайте ей направлять вас.

Спаривание

Хотя ритуалы спаривания и отношений различаются у разных видов драконов, существуют и общие черты. Молодые драконы спариваются из-за биологической потребности, иногда даже по любви, но они еще не способны растить потомство. Они могут бросить кладку яиц, и тогда у потомства очень мало шансов выжить. Из некоторых яиц могут вылупиться детёныши, но они могут не успеть научиться защищать себя и сами становятся жертвой.

Когда дракон становится взрослым, то даже у злых и самолюбивых драконов появляется родительский инстинкт. Они оставляют яйца в своих логовах, приглядывая за ними чтобы убедиться в правильной инкубации. Пара родителей остаётся вместе до тех пор, пока не вылупятся маленькие дракончики. Однако, иногда один из родителей, обычно самки (но бывает, что и самцы), заботятся о яйцах в одиночку. Временами, пара взрослых драконов остается вместе, даже после того, как вылупится потомство. Чёрные драконы чаще всего оставляют пару, следующими это делают белые и серые. Остальные виды остаются с выводком до тех пор, пока молодые не научатся защищаться, после чего пара распадается.

Старые драконы откладывают яйца реже, чем взрослые, но заботятся о них так же. Древние же почти никогда не производят потомства, но если уж это случается, то они защищают выводок даже более тщательно, чем взрослые.

Некоторые из цветных драконов моногамны, они спариваются с одним и тем же партнёром каждый цикл. Чаще всего такое поведение свойственно зелёным, синим и коричневым. Другие цветные каждый раз выбирают новых партнёров и не испытывают эмоциональных привязанностей к бывшим.

Самки и самцы способны к размножению примерно с середины молодости до самой древности. Потребность же появляется примерно в то же время, растёт с началом взрослого периода, и потом снижается, иногда незначительно, иногда до нуля, к концу старости.

Яйца

Драконы откладывают яйца небольшими кладками, точное количество зависит от вида дракона. Самки откладывают яйца раз в год, но изредка делают это чаще. Драконы имеют больший контроль над своими репродуктивными функциями, чем гуманоиды. Несмотря на то, что самки не могут до конца контролировать зачатие, в случае нежелания, шанс появления потомства падает почти до нуля.

Один из партнёров, обычно самка, оборудует гнездо глубоко в логове. Оно состоит из насыпи или ямки, куда родитель кладёт яйца, и присыпает их песком, грязью, снегом, листьями или чем-то другим, что подходит яйцам и окружающей среде.

Смешанные виды

Хотя цветные драконы очень редко заводят пару другого вида, а жизнеспособные яйца появляются еще реже, временами на свет появляются такие полукровки.

Такой метис получает игровые характеристики только одного из родителей, а не смесь от обоих. Например, помесь зелёного и синего дракона будет иметь характеристики и возможности или синего, или зелёного.

Внешний же вид абсолютно разнообразен. Некоторых не отличить от обычного дракона (этот факт иногда приводит к путанице, если дракон выглядит как один из родителей, имея все характеристики другого). Часто имеет место смешение черт. Упомянутый ранее сине-зеленый гибрид может иметь короткую шею и большой рог, как у синих, при этом строение тела и шипастую «корону», как у зелёных. Цвет чешуи может быть в любом промежутке между синим и зелёным, но скорее всего он будет зеленовато-голубым. Драконы смешанных кровей наследуют жизненный цикл и продолжительность жизни самого короткоживущего родителя.

Путешественники и мудрецы иногда классифицировали новый вид драконов, сталкиваясь с необычными полукровками. Попробуйте свести игроков с одним из них, и они сделают ту же ошибку.

Среднее драконье яйцо напоминает размерами небольшой бочонок. Цвет совпадает с видом дракона, но не такой насыщенный. Форма практически яйцеобразная, а на ощупь оно напоминает что-то между шкурой дракона и камнем.

Яйца сразу имеют сопротивление к определённому типу урона, который производит *оружие дыхания* дракона этого вида — кислота у чёрных, огонь у красных и так далее. У полукровок сопротивляемость появляется только к одному из видов урона, и яйцо погибнет от оружия дыхания второго родителя. По мере приближения срока скорлупа становится твёрже, но более хрупкой, к тому же уменьшается сопротивляемость. К моменту появления детёныша сопротивляемость исчезает вообще.

Инкубационный период зависит от вида дракона. Во всех случаях, яйца оплодотворяются в теле самки, и откладываются примерно на четверти инкубационного периода.

Вылупление

Когда вирмлинг готов вылупиться, он начинает есть остатки питательных веществ внутри яйца. В результате дракончик становится сильнее, а оболочка яйца — тоньше. Вирмлинг появляется на свет давя лапами в стороны, нажимая вновь и вновь, ломая скорлупу грубой силой, а иногда уничтожая её уже сформировавшимся *оружием дыхания*.

Вирмлинг

Только что вылупившийся дракон уже обладает полным спектром способностей. Хотя они гораздо слабее, чем у молодого дракона, он вполне способен постоять за себя, хотя бы против относительно небольших угроз и хищников. Несмотря на то, что вылупившийся дракон вялый и несколько неуклюжий, он может убегать от кладки в течение многих часов и улетать на день или два. Чувства вирмлинга уже достаточно острые, а благодаря сплетению памяти и инстинктов, он рождается с солидным количеством родительских знаний, впечатанных в сознание.

Даже с учетом этого, у дракона нет всех воспоминаний предыдущих поколений. Вместо этого вирмлинг обладает способностью быстро схватывать основы устройства мира и собственной личности. Он знает как двигаться, как использовать собственные способности, кем и чем являются родители, а самое главное — как смотреть на окружающий мир. Подобная осведомлённость является одной из причин того, что вирмлинги доживают до большого возраста. Именно поэтому чувство превосходства и высокомерия повсеместно распространено среди цветных драконов. Они с рождения знают, что являются величайшими существами в мире (или станут такими, когда вырастут).

Родители могут сопровождать вирмлинга на его первых охотах, чтобы защитить его и убедится, что он научился охотиться. Вирмлинги, которые заботятся о себе сами и вирмлинги, у которых нет опекающих родителей, всё равно должны покинуть логово через несколько дней после вылупления, чтобы найти пищу. После третьей или четвёртой вылазки даже самые заботливые родители отправляют вирмлинга охотиться одного, в противном случае он может вырасти слишком зависимым от своих родителей.

Вирмлинги несколько лет живут вместе с одним или обоими родителями. Некоторые родители пользуются этим временем, чтобы научить отпрыска тому, что не входит в приобретённые знания: богатые дичью области, на что обращать внимание в логове, как начать копить богатства и другие знания, необходимые растущему дракону. Другие же относятся к этому как к необходимому злу: конкуренция за ресурсы, недостаток места в логове, но тем не менее какое-то время с этим приходится мириться. Лишь злые драконы, у которых отсутствует родительский инстинкт (лёгкая форма безумия среди драконов), предпочитают выставлять вирмлинга из логова как можно быстрее. Такие порядки наиболее распространены среди чёрных и серых драконов, но даже у них встречаются редко.

Вирмлингам, родители которых не дождались их вылупления или не смогли о них заботиться, требуется гораздо больше времени на оттачивание своих способностей. У них остается преимущество наследованных инстинктов, но отсутствие обуче-

Параметры яиц

Обычное яйцо дракона 120 см в длину и примерно вдвое меньше в ширину. Весит оно 20-30 килограмм. При атаке сложность разбить (Сл) 15, если яйцо жизнеспособно, после разбития используйте статистики вирмлинга.

Сразу после кладки (в конце первой четверти инкубационного периода) сопротивление против *оружия дыхания* родителей равно 30. Оно уменьшается до 20 в середине, 10 к третьей четверти и 0 к концу инкубационного периода.

ния делает задачу весьма сложной. Одни вирмлинги решают эту задачу путём проб и ошибок, другие ищут учителей среди других представителей своего вида. Даже злые драконы берут учеников, если те выказывают им должное уважение, желательно в виде золота, добытого или украденного из любых возможных источников. Такие отношения длятся несколько месяцев. Старший дракон начинает видеть в ученике потенциального соперника. Молодой дракон в таком случае либо уходит, либо становится обедом.

Хотя вирмлинги маленькие и слабые по драконьим меркам, по размеру они сравнимы с большим волком или взрослым человеком. Даже у самых маленьких драконов в природе мало естественных врагов. Полная статистика цветных драконов-вирмлинговов на стр. 179—186.

Молодые

Когда вирмлинг становится молодым драконом, он вырастает до размеров лошади, а его территориальные инстинкты, тяга к накоплению и обживанию логова разгораются до максимума. Молодой дракон должен покинуть гнездо (если он еще этого не сделал) до того, как территориальность и жадность изменят родительские отношения до лютой вражды.

Вообще, отношения драконов со своим выросшим потомством — вопрос индивидуальный. В большинстве случаев остаются нежные отношения, хотя живут дети и родители на разных территориях, не посягают на богатства друг друга, а в случае угрозы всегда приходят на помощь. Некоторые идут противоположным путём — начинают конкурировать с родителями или детьми за ресурсы. Такое противостояние весьма опасно, ведь противники знают друг друга очень хорошо, и это нередко заканчивается плачевно для обеих сторон. Большая часть цветных драконов придерживается середины: некоторая нежность в отношениях присутствует, но ни одна из сторон не поспешит идти на помощь. Они отреагируют на вторжение со всей жестокостью, как если бы это был незнакомый.

Первая задача, стоящая перед молодым драконом — это найти собственное логово. Это не такое простое дело, так как вся известная молодому дракону территория принадлежит родителям или учителю. Таким образом, молодой дракон покидает известную территорию и ищет место достаточно укромное, чтобы служить логовом, и при этом расположенное достаточно близко к охотничьим землям, где дракон будет добывать пропитание.

В качестве логова молодые драконы используют существующие объекты (заброшенные замки, шахты и т.п.) или естественные образования (пещеры). Позже, когда дракон обретёт больше силы, знаний и самоуверенности, он может построить или заставит других построить себе новое, более удобное жильё. В начале жизни ему нужно просто найти что-нибудь пригодное.

Кроме этого молодой дракон начинает собирать сокровища. В таком возрасте он нападает на одиноких путников или небольшие караваны, воруя всё ценное, что можно добыть таким нехитрым подходом. Когда дракон станет старше, он будет мудрее и более избирательным и изощрённым, а пока нужно просто набрать стартовый капитал.

Взрослые

Повзрослевший дракон начинает в полной мере наслаждаться фактом, что является одним из самых могучих хищников в мире, особенно если у него была успешная юность. Они становятся избирательней в поисках богатств, предпочитая не тратить время на путников и караваны, которые не могут принести достаточно добычи, хотя могут атаковать и их в поисках пищи или ради развлечения.

Кроме того, в этом возрасте драконы начинают разрабатывать долговременные планы. Хотя они и тратят на планирование гораздо меньше времени, чем старые драконы, они могут установить связи с ближайшими сообществами или торговыми организациями, получая от них сведения о наличии богатых караванов. Их стратегия взаимодействия сводится к угрозам и получении откупа, а не к умелым манипуляциям и хитрости, характерным для старших драконов.

Взрослые драконы также стремятся к расширению территории, меняя при удобном случае старое случайное прибежище на большее, комфортное или даже специально построенное жилище. Эти действия часто сталкивают драконов друг с другом или с другими территориальными монстрами. Таким образом, взрослые драконы гораздо чаще влезают в схватки с себе подобными.

Старые

К старости дракон находит или строит себе постоянное логово. Размер собранного богатства, скорее всего, привлёк к себе уже не одного искателя приключений, и у него уже устоявшаяся территория. Некоторые старые драконы, тем не менее, продолжают расширять свои владения, но большинство остается на выбранных землях (за исключением голода или изменения среды обитания), и чаще защищают их от посягательств молодых драконов, нежели сами инициируют подобные конфликты.

Старые драконы прожили достаточно долго, чтобы иметь точные временные представления о своих целях и стремлениях. У них уже достаточно слуг, иногда целые армии, и они точно знают раз-

О людях (от переводчика)

Мир населён множеством разумных существ — эльфы, люди, гномы и многие другие. В этой книге говоря о людях, подразумеваются любые гуманоидные разумные расы.

меры и возможности всех гуманоидных сообществ на своей и прилегающих территориях. Они могут влиять на эти сообщества, когда открыто, угрожая и требуя, а когда и скрытно, используя внедрённых в местную власть агентов. Если путешественники выясняют, что королевский визирь, верховный жрец и главы гильдий всего лишь куклы в лапах дракона, можно не сомневаться, что это старый дракон. Некоторые драконы используют подобную практику, чтобы выкачивать деньги из городской казны, некоторые — ради влияния и власти, а некоторые — от нечего делать.

Древние

К этому моменту дракон становится одним из самых могущественных существ, которые когда-либо ходили по земле. Его логово практически неприступно. В его запасах богатств больше, чем у любого королевства со времён падения великих империй. Его имя (или одно из них) известно далеко за пределами владений, как среди драконов, так и среди людей. Он прожил дольше, чем некоторые нации.

На самом деле, дракону больше нечем заниматься. Размер его территории такой, как ему нужно. Если ему нужно манипулировать ближайшими поселениями, он это делает. Слишком мало противников может быть столь сильными, чтобы хоть как-то заинтересовать дракона. Возможно, для древнего дракона существует единственная проблема — всепоглощающая скука.

Древние драконы проводят года в спячке или от нечего делать считая и пересчитывая свои богатства. Некоторые, в надежде убить время, разжигают конфликты, вторгаясь на территорию соседних драконов или же отправляют своих короткоживущих подданных на войну. Некоторые ведут себя как молодые драконы, из собственной прихоти затевают охоту или опустошительные набеги. Некоторые посвящают себя фанатичному служению своим богам, или поиску новых верований.

Кто-то находит себе странные и удивительные хобби, годами изучая определённые периоды истории, ритуалы творения или же исследуя другие планы. Если путешественники услышали о драконе, который ищет информацию о древнем ритуале или похитил мудреца вместе с его библиотекой, то возможно это именно древний дракон, ищущий новую сферу интересов.

Сумерки

Даже драконы в конечном счёте поддаются давлению времени. При приближении смерти, дракон впадает в состояние, которое мудрецы называют «сумеречным». Как называют подобное состояние сами драконы — никому не известно. Хотя в сумеречное состояние драконы впадают за пару десятилетий до своего предельного возраста, у некоторых это происходит более чем на век раньше. Другим же достаётся всего несколько лет. Некоторые полные здоровья древние никогда не видят этих сумерек, умирая от старости за одну ночь.

Сумерки — это всего лишь время, когда дракон становится слабее, а не сильнее. Как процесс старения разнится от одного дракона к другому, так же он не зависит и от их вида. Мастерам, которые хотят вести дракона до сумеречного состояния, следует учесть данные соображения, либо придумать свои:

- дракон становится менее живучим по всем своим параметрам. Используйте правила из *Руководства Мастера* («увеличение или уменьшение уровня», с. 174) для понижения от 1 до 3 уровней.
- дракону всё сложнее использовать магию. Выберите *оружие дыхания* или другую способность, которая перезаряжается по к6, и считайте её используемой раз в сцену.
- чувства дракона ухудшаются. Примените штраф от -2 до -10 на навыки Внимательности и Проницательности.

Смерть

Могучие драконы, не смотря на всю их силу, всё же смертны. Смерть приходит ко всем, кроме тех, кто продлил свою жизнь сверхъестественными способами, например — драколичи. Большинство цветных драконов погибает в битве, защищая свою территорию от конкурентов, атакуя других драконов, или становясь жертвой мечей и магии искателей приключений.

Цветные драконы, которые доживают до преклонного возраста, обнаруживают себя в странном положении. Некоторые виды драконов, металлические, например, могут умереть по собственному осознанному желанию. Цветным же такое недоступно. Поэтому достаточно сильный или удачливый дракон, встретивший позднюю старость, впадает в сумерки, угасает дальше, и, в конечном счёте, умирает.

Цветные драконы медленному угасанию предпочитают уход на пике славы. Одни нападают на соседские территории, особенно если у них давняя вражда с хозяевами, готовясь устроить красивый финал в огне и когтях. Другие разоряют целые города, вызывая на схватку величайших из героев. В любом случае, дракон, решивший умереть, всегда найдет кого-то или что-то, что убьёт его, но на пути к смерти он может нанести огромное количество разрушений, сравнимое с крупным стихийным бедствием. Единственный древний дракон, которому нечего терять и который не считается с последствиями и самосохранением, может сделать целое королевство и даже целый регион непригодным для жизни.

Драконы, встающие на этот путь, должны уничтожить все свои богатства. Они считают, что не стоит оставлять ни кусочка от тяжело нажитых сокровищ проклятым ворам.

Некоторые драконы, которые исповедуют определённые религии, выбирают более благочестивые пути. Некоторые драконьи секты находят области вдали от мира, где древние драконы могут спокойно умереть или принять эвтаназию от своих верных последователей. Такие места становятся легендарными кладбищами драконов.

Другие драконы ищут ритуалы планарного перемещения, принимая попытки добраться до астральных владений своего божества (для цветных это Тиамат), чтобы навсегда покинуть смертный мир. Что происходит там, неизвестно даже другим цветным.

Природная диффузия

Одно из самых странных проявлений мистической стихийной природы дракона начинается лишь после его смерти. Большинство умерших драконов за несколько лет распадаются в прах. В некоторых же случаях энергия, текущая в крови дракона, выходит в окружающее пространство, создавая области природного хаоса.

Этот феномен чаще всего происходит при смерти древних драконов, изредка — у взрослых и старых и почти никогда у молодых. При этом никогда невозможно предсказать, произойдёт ли диффузия. Даже у самых древних древних драконов шансы не превышают 20 процентов.

Когда начинается природная диффузия, тело дракона исчезает сравнительно быстро — всего за несколько месяцев. Окружающая среда наполняется внутренней энергией дракона, что вызывает постоянные (или экстремально длительные) природные изменения. В среднем, область составляет 100 клеток (150 квадратных метров) на каждый уровень умершего дракона.

Суть природных изменений зависит от вида дракона. Например, место смерти синего дракона становится центром вечного шторма, бушующего там вне зависимости от предыдущих погодных условий. Полный список производимых эффектов содержится в разделе «Цветные драконы в деталях», с. 30.

В традиции драконов считается большой удачей найти место диффузии дракона того же вида. Они стараются сделать своё логово внутри этой области.

Ключевым моментом в понимании драконов, независимо от того, ведёте ли вы его в качестве Мастера или воюете с ними в качестве игрока — это осознание его взглядов на жизнь. Знания о физических способностях дракона хватит для начала, но слишком просто решить, что если драконы — смертные разумные существа, как и люди, то они действуют и думают как люди. На самом деле образ мышления и психология дракона отличается от других существ так же, как и его физическое строение.

Высокомерие и превосходство

Драконы превосходят других существ: они сильнее, умнее, у них больше территорий и средств, чем у любого другого существа. Для самих драконов это утверждение больше, чем просто догма — это фундаментальный факт, с этим фактом они рождаются и он является краеугольным камнем всей их личности и философии. По этой причине драконы кажутся заносчивыми в общении с людьми, но на самом деле это выше человеческого понимания о самомнении. Заставить дракона скромничать — это как просить ветер не дуть или убедить голодающего не умирать от истощения.

Данная черта сказывается на всех поступках дракона. Цветные драконы думают о людях так же, как люди думают о животных — это добыча или вьючные животные, подчинённые воле дракона. Некоторые относятся к людям более благосклонно, как и добрый человек не будет понапрасну причинять животным вреда, но тем не менее считают их меньшими существами. Даже незлые цветные драконы мало думают о вещах, относящихся к людям, а порой могут и съесть незадачливого путника. Это естественный порядок вещей.

Однако, драконы могут распознавать способности отдельных могущественных индивидуумов или большого числа людей. Несмотря на всё высокомерие, дракон будет договариваться с людьми, если те представляют опасность, либо если у них есть что предложить дракону, а он не может без труда получить этого сам. Но и в таком случае дракон оценивает людей по уровню опасности или ценности, не обращая внимания на присущие людям качества. Дракон в подобных договорах признаёт позиции другой стороны, конечно, пока он сам заинтересован, не как осмысленный взвешенный выбор, а потому, что так устроен мир.

Ситуация усложняется, когда драконы переносят подобное поведение на других драконов. Цветные драконы убеждены, что все драконы превосходят других существ, что цветные драконы превосходят не цветных, что их вид превосходит другие виды цветных, и что сам дракон превосходит остальных родичей своего вида. Даже если они знают, что какой-то более старый дракон превосходит их, они свято убеждены, что к тому возрасту станут еще более могущественными. Если сказать, что каждый цветной дракон уверен в том, что мир вращается вокруг него, это будет недалеко от истины. Это врожденное высокомерие приводит к схваткам между драконами за охотничьи угодья, территории и артефакты гораздо чаще, чем жадность или амбиции. Даже когда драконы вынуждены сотрудничать в семейных группах или в случайном союзе, каждый из драконов убеждён, что именно он должен главенствовать. Дракон может придушить такой импульс для будущей выгоды, но он останется звучать на задворках сознания.

Немного незлых цветных драконов ударяются в другую крайность. Они считают людей не животными, которых стоит эксплуатировать, а неспособными постоять за себя детьми, которых нужно защищать и оберегать. Хотя такие драконы представляют гораздо меньше опасности для человеческих поселений, договариваться с ними также сложно. Они говорят снисходительным тоном, считая что они знают как будет лучше, и не считаются с мнением самих людей. В лучшем случае они сдерживают, а в худшем — берут под жесткий диктат, заставляя развиваться в нужном им самим направлении.

Стремления

Драконы не разделяют человеческих стремлений к комфорту или дружбе. Даже основные жизненные потребности — еда, укрытие и размножение, общие для людей и драконов, реализуются ими по-разному.

Драконы охотятся на больших дистанциях, и они способны преодолеть десятки километров ради одной жертвы. Таким образом, они не нуждаются, как люди, в объединении вокруг подходящего источника пищи и воды. Более того, если люди чувствуют себя безопаснее большой группой, драконам спокойнее поодиночке.

Люди — существа социальные. Они собираются вместе не только из-за пищи или безопасности, а из-за того, что они становятся счастливее, когда с кем-то общаются. Они разговаривают, они дружат, они вместе работают. Драконы же не ищут компании. Большинство чувствует себя вполне счастливыми проводя большую часть жизни в одиночку. Они наведываются к другим драконам раз в несколько лет, поболтать или узнать о прошедших событиях. Когда ими овладевает желание спариваться, драконы могут провести вместе с партнером несколько лет, пока не подрастёт потомство. За небольшим исключением, даже любящие моногамные пары драконов проводят вместе всего несколько лет каждые несколько деся-

тилетий. Если драконы проводят вместе слишком много времени, побеждают территориальные инстинкты, делая жизнь дракона невыносимой. Древняя драконья поговорка о постоянных парах переводится примерно так: «Любовь надо поддерживать границами».

Соединив любовь драконов к уединению и врожденные территориальные инстинкты, становится ясно, почему драконы не могут понять путей развития человеческих поселений. Когда дракон обнаруживает, что разросшаяся деревня заняла его территорию, он не может понять, почему люди просто не могут перейти на другое место, и зачем их должно быть так много.

Так же, дракон не оценивает хрупкость человеческих тел. Они знают, что физически превосходят всех остальных существ, но не всегда понимают пределы превосходства.

У драконов и людей есть общее стремление найти убежище, желательно постоянное жилище. У людей это стремление продиктовано тягой к комфорту. Драконы, благодаря врождённой стойкости, слабым тактильным ощущениям и большой терпимости к колебаниям температур, редко испытывают настоящий дискомфорт. Температура может беспокоить их, когда приближается к экстремальным значениям, а некоторые виды драконов не замечают и этого. Благодаря способности драконов летать, труднопроходимость местности им не мешает. Из-за этого драконы недоумевают, почему люди так придирчиво относятся к выбору места проживания, как и не понимают необходимость селения большими группами. Тот факт, что один регион может быть комфортнее другого, с равными ресурсами, сложен для понимания дракона, особенно если более комфортный находится на территории дракона, а другой вне.

Сокровища

Еще одна черта, за которую драконы известны более, чем за высокомерие — это жадность. Даже самые дружелюбные драконы алчны, как самые прижимистые скряги у людей. Драконьи сокровища легендарны — огромные горы золота, самоцветов и артефактов, суммы, на которые можно купить целый город. Но драконы редко используют богатства. Они собирают золото не для того, чтобы тратить, а чтобы иметь.

Желание собирать золото — это психологическая потребность драконов, в случае цветных — даже биологическая. Это желание довлеет над ними так же, как над людьми довлеет необходимость в компании или в убежище. Не существует практического объяснения, скрытого подтекста или определённой цели. Однако, отдельные драконы могут перебороть тягу к накопле-

ниям, как некоторые люди становятся аскетами. В основном же эта черта характерна для всего рода.

Как никто не может сказать, откуда взялась эта черта, так и никто не может сказать почему. Драконы, которые анализируют причины накопительства, приходят к выводу, что это или подарок Тиамат — отражение её собственной жадности, или же естественно развившаяся потребность. Возможно, первые драконы оценивали потенциал партнёров по объему сокровищ, из-за чего инстинкты передавали потомству только индивидуумы с самыми большими запасами. Драконов не интересуют причины их жадности, также как и не интересует, откуда у них оружие дыхания. Они просто принимают их за естественный порядок вещей.

Отсутствие социальных норм и давления

Относительно незначительная черта психологии драконов, но важная для понимания этих существ — это почти полное отсутствие социальных обязательств. Социальные нормы определяют любые отношения в человеческих цивилизациях. Законы и табу, традиции и верования, все они в основном социальные конструкции. Если человек решает не воровать у соседа от страха наказания, или если дварф отказывается убивать члена соперничающего клана от боязни воздаяния, работают социальные ограничения. Понятия о женитьбе, правила о возможном возрасте вступления в сексуальную связь, этикет, экономические взаимоотношения, рабочие отношения — правила общества определяют эти и другие нормы и правила.

У драконов нет подобных ограничений. У них есть традиции, но нет никого и ничего, кто заставил бы их этих традиций придерживаться. Дракон следует (или не следует) традициям в зависимости от собственных убеждений. За исключением редких случаев возникновения сообществ, у драконов нет никаких законов, определяющих поведение. Драконы могут разделять религиозные убеждения, но исключительно по собственной инициативе, и могут не следовать всем церковным правилам.

Драконы могут понять или узнать, почему люди придерживаются или избегают определённых линий поведения, если того требуют законы или традиции. Сперва до дракона должно дойти, что свод законов может определять поведение людей. Это редко, но происходит. Люди должны объяснить дракону этот факт, если дракон не общался с ними ранее. Но даже если у дракона есть опыт общения с людьми, он и представить себе не может, насколько сильно социальное давление, так как никогда его не испытывают. Если дракону сказать, что данный человек не может чего-то совершить, потому что это незаконно или табу, первая реакция дракона будет похожа на «И что?»

Несмотря на натуру одиночки, драконы временами могут формировать довольно большие сообщества. Вот такие особи гораздо лучше других могут понять и принять ограничения, которые общество накладывает на людей.

Терпение и планирование

Довольно легко говорить о течении тысячелетий, но истинное значение продолжительности жизни дракона требует некоторого осознания. *Тысячи* лет. Несколько тысячелетий. Средний дракон может прожить дольше, чем многие нации и религии.

Другими словами, в лапах дракона очень много времени.

В экстренных случаях драконы могут действовать быстро, принимать решения не раздумывая, решая насущные вопросы. За исключением таких срочных дел, у драконов нет желания «ловить момент». Им даже не придёт в голову этим заниматься. Драконы проводят время, выбирая между простейшими решениями, просчитывая возможные последствия и все возможные варианты.

При ведении переговоров с драконом, даже самые терпеливые дипломаты могут потерять терпение. Если дракон не может принять решение, и при условии, что в результате ему не придётся убивать, он может уйти, и вернуться к столу переговоров уже к наследникам первых переговорщиков. Не раз бывало, что дракон, который удачно пообщался с человеком и попозже собрался пообщаться с ним еще раз, с удивлением обнаруживает, что он умер несколько поколений назад.

Как говорилось ранее, долгая жизнь влияет на самомнение дракона больше, чем что бы то ни было. Можно считать, что взгляд дракона на жизнь человека примерно похож на взгляд человека на жизнь мыши. Целое поколение может исчезнуть прежде

чем дракон решит одну единственную проблему. Дракон может проснуться и обнаружить, что за прошедшее время выросли и разрушились империи. И кто-то после такого удивляется, что драконы не могут найти в себе сил уделить внимание или значение действиям и желаниям этих суетливых людишек?

К несчастью для людей, злоба дракона живет так же долго, сколько и сам дракон. Так как разозлённый дракон ставит индивидуумов столь низко, он не направляет свою месть на того человека, который его разозлил. Драконы известны за то, что возвращались через многие поколения после того, как человек напал на него или победил и приносили разрушения потомкам или родному городу обидчика. В таких случаях жертвы ярости не могут даже вспомнить, из-за кого бушует дракон, и списывают всё на его природу.

Такая продолжительность жизни — не всегда благо. Хотя дракон не испытывает необходимости в ментальной и физической стимуляции, они тоже устают от течения веков. Многие драконы изучают и оттачивают магические ритуалы не только ради получения могущества, но и как упражнения для ума. Как упоминалось в описании древних драконов (страница 16), некоторые из них разгадывают головоломки, изучают историю или религию, даже провоцируют войны, лишь бы чем-то себя занять. Драконы могут быть экспертами во многих областях, и не потому, что им это интересно, а для того, чтобы убить время. Некоторые ударяются в религию, следуя всем обрядам и празднованиям, но это только хобби, а не истинная вера.

Хищнические инстинкты

Драконы — хищники. Это единственное значительное различие между ними и людьми в мыслительном процессе. Дракон может быть мудрецом, жрецом, ценителем искусств, коллекционером или даже амбициозным политиком, но всё это вторичные качества. Дракон — это охотник, преследующий собственные интересы, а не коллекционер или лидер, которому довелось попасть на охоту. За исключением речи и интеллекта, драконы больше похожи не на людей, а на волков, тигров или змей.

Всё, что до сих пор обсуждалось, каждое действие или черта дракона, несёт в себе хотя бы часть натуры хищника. Дракон выбирает место для норы не только с точки зрения защиты, но и с точки зрения обширных охотничьих угодий. Из-за своей надменности, драконы видят в людях не только низших существ, но и потенциальную жертву. Даже накопление золота требует оттачивать охотничьи и боевые инстинкты — дракон должен найти, завладеть, а потом защищать свои богатства.

При переговорах с людьми у драконов не только преимущество в общении с младшими существами, но еще он говорит с тем, что в других обстоятельствах было бы его ужином. Более того, мысль съесть посланника и дождаться следующего часто появляется в голове дракона. Когда он снисходит до общения с людьми, он рассчитывает на их благодарность. В конце концов, он уже позволил им жить.

Общество

Вот краткий обзор драконьего общества: Как такового его нет.

Время от времени возникали исключения, когда драконы делали попытки создать свое общество или влиться в существующую культуру. Однако, в основном одиночество и территориальная природа драконов гарантирует воздержание от социальных отношений.

То, что похоже на общество цветных драконов, в большинстве ситуаций описывается как «нерегулярное». Это «общество» обычно состоит из случайного объединения небольшого числа драконов против большей угрозы, на основе приверженности общим религиозным взглядам, а также в случае попытки соблюсти смутные и непонятные традиции общения драконов, когда пересекаются их интересы или территории.

Взаимодействие между драконами

Когда цветные драконы взаимодействуют друг с другом, встречи происходят потому, что один дракон вторгся на территорию другого, когда несколько драконов положили глаз на один приз, например, хорошо расположенное логово, ценный предмет или древнюю реликвию Тиамат. Мудрецы оценивают территорию дракона размерами в дневной перелёт от логова. Реальный размер может быть и меньше, если недалеко от логова можно найти богатые охотничьи угодья, или же больше в обратном случае, или от гордости или жадности.

Общение с другими цветными

Цветные драконы могут конфликтовать друг с другом по множеству поводов. Хотя драконы одного вида и допускают небольшое пересечение своих территорий (хоть и нехотя), но перекрытие хоть на пядь территорий разных видов ведёт к конфронтации.

Географические диспуты иногда бывают кровавыми. В большинстве случаев один из драконов может найти другой участок для охоты, но эти гордые территориальные существа никогда не уходят не дав боя, если противник не намного старше и сильнее.

Больше таких столкновений происходит за обладание драконьими богатствами. Каждый дракон знает, что самое лучшее место, где можно

быстро найти много золота — это логово другого дракона. Хотя некоторые цветные драконы уважают владения соседей, и никогда не предпримут подобный рейд, большинство же с радостью предпримет такую попытку, если оценивает свои шансы выше среднего.

Существуют и менее распространённые причины конфликтов. Цветные драконы могут воевать за пару, из-за религиозных разногласий, за некую ценную вещь или из-за обиды, реальной или вымышленной.

Когда сходятся два враждующих дракона, конфликт может принять одну из двух форм. Если бой заранее не запланирован, драконы несколько минут или даже часов кружат вокруг друг друга, оценивая соперника, и рыча на него с безопасного расстояния. Этот рёв в основном состоит из угроз и хвастовства, но иногда драконы таким образом ищут выход из сложившейся ситуации. Если один из них выясняет, что не может победить в конфликте, он прекращает нападки и отступает, фактически сдавая победу.

Если же два дракона примерно равны по силам и пустые вопли не привели к переговорам, результат будет внезапной яростью крови, когтей, *оружия дыхания* и зубов.

Обычно такие схватки заканчиваются чистой победой — выживает только один. В некоторых случаях проигравший убегает, оставляя победителя слишком ослабленным или израненным для преследования. В других случаях победителя не оказывается и два дракона заканчивают бой, истекающие кровью и истощенные. Подобный исход может привести к затяжному соперничеству, обидам, которые выразятся в схватках слуг, саботаже и шпионаже на протяжении веков.

Тем не менее, не всякое взаимодействие между цветными драконами ведёт к конфликтам. Некоторые объединяются, несмотря на расовую предрасположенность к одиночеству. Обычно это семейные объединения, но иногда общая причина находится и у драконов, которые не связаны кровью. Цветные драконы объединяются против вторгнувшихся драконов, которые сильнее каждого из группы по одиночке, или чтобы объединить усилия против легендарного победителя драконов. Они могут объединиться по религиозным причинам, восхваляя Тиамат или другое божество, или же они предприняли поиск во славу Тиамат. Как упоминалось ранее, молодые драконы без родителей могут становиться учениками более опытных товарищей того же вида. Наконец, иногда драконы встречаются, чтобы обменяться информацией. Скорее всего, такая встреча произойдет у границы соседей. Драконы понимают, что пока они держат лапы в стороне от чужой территории, у них есть возможность добиться большего через диалог, чем через драку.

Общение с металлическими драконами

Возьмите всё написанное об общении между цветными, и отбросьте все намёки на совместную работу и уважение к границам. Именно так цветные драконы относятся к своим металлическим собратьям.

В общем и целом, цветные драконы считают металлических конкурентами, низшими существами, чьё существование нельзя терпеть. Преданные последователи Тиамат так и считают, стирая металлических детей Бахамута с лица земли. Любое общение между цветными и металлическими заканчивается если не битвой, то угрозами и обещаниями смерти. Кооперации и совместной работы нет и быть не может.

Но как и везде, встречаются исключения. Некоторые цветные драконы считают, что есть вещи получше, чем проводить драку за дракой с металлическими. Цветного можно вынудить к кооперации, или, по крайней мере, мирному сосуществованию рядом с превосходящим по силам металлическим соседом. В подобных случаях металлические и цветные могут вместе занимать территории одного региона. Легенды говорят даже о забытой любви между цветными и металлическими драконами или о двух драконах разных видов, соседствующих в религиозной секте, но такие истории появляются очень редко.

Общение с другими драконами

Цветные драконы не уверены в природе могучих смертоносных стихийных драконов и драконов бедствий. Яростью, насилием и разрушительностью цветных драконов движут их жадность и амбиции. За небольшим исключением, даже самые алчные чёрные или красные драконы не могут понять образ мыслей существа, которое несёт смерть и разрушение не задумываясь о том, что получит в итоге — а они уверены, что именно так и поступают стихийные драконы и драконы бедствий. Таким образом, цветные атакуют драконов этих видов только при необходимости, при территориальных конфликтах или спорах за золото, а в остальное время предпочитают их не замечать.

Цветные драконы считают планарных частью своей большой семьи, как минимум, что они произошли от цветных. Исходя из этого, цветной и планарный драконы могут худо-бедно общаться как два цветных.

Социальные черты

Предыдущий раздел содержит несколько обобщений: *большинство* драконов предпочитает изоляцию. *Большая часть* драконов не формирует и не вступает в общества. Тем не менее, некоторые цветные драконы совершают попытки создать расширенную сеть или сообщество. Возникающие временами объединения драконов имеют следующую форму.

Семья и клан

Чаще всего встречающиеся объединения драконов больше похожи не на общество, а на большую семью. Хотя большинство пар распадается, когда маленькие драконы покидают гнездо, некоторые семьи остаются вместе. Это может быть связанно с тем, что регион опасен и требуется защитить потомство или же драконы хотят создать опору в религиозных или политических целях. По мере расширения таких семей они становятся полноценным кланом. Каждый член клана или одна семья имеет собственные владения, а общая территория превышает территорию целой нации. В таких кланах возникают мелкие стычки за власть, но лидер клана всегда самый старый, а значит, и самый сильный в семье.

Немногие люди слышали о подобных кланах, так как драконы общаются с людьми так же, как и одинокие — налётчики и хищники. Одно имя всё-таки появилось в летописях — древние синие драконы Ирил-Индрис, известные как Повелители бурь. Клан Ирил-Индрис насчитывает около двенадцати особей и живёт в Акланских горах, среди покрытых облаками вершин. Они использовали постоянные шторма региона как прикрытие для рейдов на высокогорные селения и торговые корабли, курсирующие в близлежащих водах.

Смешанные общества

Если семейные кланы встречаются чаще всех, то смешанные общества наоборот, очень редки. В этих случаях драконы и представители других рас, обычно близкие к драконам, вместе работают для достижения общего блага, причем управляют обществом представители всех рас. Даже если драконы занимают все доминирующие позиции, остальные расы остаются полноправными гражданами, не рабами или вещами, а партнёрами.

Чувство превосходства драконов не только делает подобные союзы крайне редкими, их еще и тяжело поддерживать. Чтобы объединение долго существовало, каждый дракон должен четко понимать цели и поддерживать общество, преодолеть свое нежелание поддерживать длительное общение с меньшими созданиями, либо представители второй расы должны постоянно доказывать, что достойны союза с гигантом.

Аркозия, империя драконорожденных, стала классическим примером подобного общества. Хотя основу общества составляли металлические драконы, нашлось и достаточное количество свободных от предрассудков цветных. Другой пример — армии Такхизис из серии романов Dragonlance. Это объединение драконов, человеческих владык, и войск людей, гоблинов и драконидов, управляемое и сплоченное религиозным фанатизмом.

Повелители

В этом виде объединений драконы, являющиеся повелителями, правят представителями других рас. В отличие от смешанного общества, здесь нет ни намёка на партнёрство. Люди в данном случае являются гражданами второго сорта в лучшем случае, а в худшем — рабами или скотом, практически вещами в лапах драконов-повелителей.

Состав правящих драконов разнится. В одних случаях это семья, клан или группа цветных драконов, имеющая абсолютную власть. В некоторых случаях лидерами может быть группа драконов разных цветов, но и тогда вся власть сосредоточена в руках одной семьи или группы одного цвета, включая власть над другими драконами. Еще в подобных обществах бывает что-то вроде «среднего класса» — любимчики драконов, которые находятся выше основной массы, но не обладающие властью. Обычно это представители близких к драконам рас.

Одно из печально известных обществ драконов-повелителей — Мару-Квет. Этой империей правила династия коричневых драконов, но она рухнула после войны со стихийными драконами. (см. раздел «Нефермандиас», с. 240) Менее известное, но несущее больше угрозы людям в настоящем место — город-государство Паллавартас. Благодаря великому ритуалу, проведённому экзархами Тиамат, этот город находится сразу в двух местах — мире природы и личном астральном владении Тиамат. После объединения измерений в пределах городских стен, население внезапно оказалось в чужом мире, под гнётом рабства прислужников драконов.

Язык

Как одна из самых древних рас мира, драконы говорят на одном из самых древних языков смертных. Когда смертные расы услышали богов, каждый услышал Небесный язык, но по своему, в зависимости от формы и способностей. Так появились все языки мира, включая драконий.

Ио создал драконам письменность, Айокхарик, чтобы его дети могли записывать свои впечатления от мира, который они населят. И язык, и письменность сохранилась по сей день.

Связанные с драконом расы, и драконорожденные, и кобольды, тоже говорят на драконьем языке и пользуются Айокхариком. Некоторые личности гордятся тем, что говорят на языке великих драконов, некоторые проклинают его, но большинство даже никогда не задумывается об этом.

Как и в других языках, в драконьем есть свои диалекты и вариации в зависимости от сана или расы говорящего. Изучающий диалекты даже может определить цвет дракона по речи. Хотя акцент иногда выделяется, это не мешает общению. Языки, унаследованные от Небесного, достаточно стойкие, чтобы не допустить непонимания между далеко живущими носителями.

Детали языка

Слышимые звуки драконьего языка раздражают слух и включают в себя несколько жёстких консонансов и свистов. Некоторые лигатуры люди определяют как шипение (*sj*, *ss* и *sv*) или как звук прочищаемого горла (*ach*).

Алфавит драконов

Ударение в драконьем языке приходится на первый слог. Говорящий может выделять значимые идеи акцентируя начала и окончания слов. На письме главные слова выделяются специальным символом из пяти расходящихся линий, напоминающие лучи звезды или головы Тиамат. Драконы пользуются выделением, когда говорят о себе, командуют, угрожают, предупреждают или заостряют внимание.

Словарь

Этот раздел содержит основные слова на общем и драконьем языках.

Общий	Драконий
белый	ауссир
битва	варгач
бог	уратхэар
богатство	ноач
большой	туралисщ
бронзовый	ауджир
брюхо	гиксустрат
в	пресвэк
век	иерик
взять	клэкс
видеть	окуир
вода	хсщинг
воздух	тхраэ
война	арйитэ
вор	вирлим
враг	ирлим
выше	сверн
глаз	саурив
глупый	потхок
гном	тэрунт
говорить	рентисщ
говорить	укрис
год	эорик
гореть	валигнат
горы	вертикха
грабёж	тхадарш
да	аксун
давать	маджак
далеко	кариф
дань	дурах
дварф	тундар
демон	котхар
день	кэар
для	ихк
до	гхорос
добро	бенсвэлк
дождь	опосс
долина	арукс
дом	окартхэл
доспех	литрикс
дракон	дарастрикс
друг	тхурирл
если	сщэк
ещё	сщерит
железо	уск
жёлтый	йурэв
женщина	аэстир
животное	баэшра
жрец	сунатхаэр
завтра	эаренк
звезда	иск
зелёный	ачуак
земля	эдар
злой	малсвир
золото	аурикс
зуб	отх
и	вур
идти	гетхрисщ
или	усв
имя	оминак
к	экесс
калека	тхаргикс
камень	тернэсщ
когти	гикс
кожа (шкура)	молик
копье	нэр
корова	ривос
красивый	ворел
красный	чарир
крепость	хуртхи
кровотечение	валеидж
кровь	иеджир
лес	саэсин
лес	гровисв
лечение	ирисв
лидер	маэкрикс
лук	ваэкс
маг	лэвэтикс
магия	арканисс
маленький	косщ
медный	рач
мёртвый	лоэкс
меч	саэкс
мир	мартивир
много	тродэн
молот	йханк
мужчина	стхир
мы	йутх
мясо	рхиаэкс
на	шафаэр
не	тхур
небесный	атхеар
нежить	каэгро
немного	лаутх
ненависть	дартак
нет	тхрик
но	шар
ночное зрение	свэрак
ночь	тхуркеар
огонь	иксэн
огр	гонтикс
один	ир
около	лэиритх
опасность	кортх
орк	гхик
оружие	лараэк
остановка	пок
отдых	ссифисв
отступать	освитх
очарованный	лэвекс
парить	хисвеар
песня	миирик
пещера	ваэрэ
пища	ачтхэнд
платиновый	укс
победа	вивэкс
под	онуретх
позади	зара
полёт	устрат
полуросlик	раухисс
после	гхент
потомство	маург
прах	вигнар
путешествие	оссалюр
резня	курик
рядом	унсинти
с	миритх
самоцвет	кетхэнд
свиток	сщир
секрет	иртос
серебряный	орн
сильный	версвеш
синий	улхар
сквозь	эрэкесс
снизу	вхир
сокровища	расвим
сталь	витх
стрела	свент
судьба	хаурач
сумка	ваэтх
так	зиак
танец	ваэри
тень	сщач
топор	гарурт
трус	фаэсси
ты	вукс
убийство	свент
умереть	лорэат
умный	отхокент
уродливый	нурх
хотеть	туор
храбрость	свеаргитх
чародей	ворастрикс
человек	мунтрэк
чёрный	вутха
шторм	кепэск
эльф	ваэкаэсин

Имена

У драконов богатая история впечатляющих, ужасных имён, способных вызывать страх при произношении. Само по себе имя не обладает силой (обратите внимание на врезку «Сила в имени»), но сам дракон настолько зловещий, что любой слушатель, знающий о способностях упомянутого дракона, устрашится. Слушатели вздрагивают, когда слышат о деяниях Драготы, немёртвого дракона. Они изумляются, когда слышат об Ашардалоне, который заменил свое сердце сердцем демона. Кто может забыть Циана Кровавого Губителя, который почти уничтожил древнюю расу эльфов Сильванести на Кринне?

Драконьи имена могут вызывать не только страх. Они могут вселять мысли о доблести. Существует множество мифов легенд и сказаний о храбрых рыцарях, могучих волшебниках или удачливых хитрецах, победивших драконов. Люди по всему миру ощущают на себе действия, козни и даже мечты драконов. От маленького Ауссира, ворующего овец до могучего Ашардалона, поглощающего души, имена драконов вызывают внимание. Для многих эти имена олицетворяют собой магию мира.

У всех драконов разные порядки. Даже в пределах одной группы используются различные правила именования. Одни драконы получают имена от родителей еще до того, как вылупятся. Другие выбирают себе имя после долгих лет, когда оно им начинает требоваться. Некоторые драконы получают имя от других существ, которые знают об их способностях. Дракон может и поменять имя, чтобы увековечить большую победу или чтобы побороть скуку, длящуюся на протяжении веков.

Религия

Все драконы знают об Ио, создавшем всех смертных драконов в их облике. Также они знают, что вскоре после этого он умер. Они считают, что остальные боги, объединившиеся во время войн с предтечами, последовавших после создания мира, бросили Ио сражаться одного. Ему помогали только его дети — драконы.

Падение Ио

Во время войн Ио встретился с ужасным предтечей по имени Эрек-Хус, Королём Ужаса, на разрушенном континенте, почти исчезнувшем за века конфликта. С адамантиновым топором размером с гору, сделанным в предначальные времена, Король Ужаса разрубил Ио на две части, от головы до хвоста.

Эрек-Хус засмеялся, и смех его торжественным громом прокатился вокруг всего мира. Не успел этот смех утихнуть, как божественная сила Ио вышла из него и разделилась между старшими детьми, сделав из двух драконов новых богов.

Рождение богов-драконов

Что не может сделать один бог, могут два. Объединившись, два новых бога — Бахамут и Тиамат, нашли и уничтожили Короля Ужаса. Бахамут забросил его топор в звёздное небо.

Проникновение божественной сути не только дало божественную силу Бахамуту и Тиамат. Разделилась сама сущность Ио. Его желание защищать создания и честность укоренились в Бахамуте, который стал покровителем справедливости, чести и защиты. Тиамат же достались высокомерие и жадность, из-за которых она стала богиней скупости и зависти.

Два новых бога посмотрели друг на друга поверх тела поверженного Короля Ужаса. Более ни один не мог терпеть существование другого.

Они набросились друг на друга, и бой длился многие дни. Наконец, Тиамат отступила, и молодые боги вновь обратили внимание на более важную войну с предтечами.

Религии цветных драконов

С тех пор, как возвысились Бахамут и Тиамат, прошли бессчётные века. За это время драконы расселились по всему миру. Цветные драконы открыто предпочитают Тиамат, но другие божества тоже находят своих последователей.

Авандра

Богиня перемен, Авандра наслаждается свободой, торговлей, путешествиями, приключениями и новыми рубежами. Многие считают её богиней удачи, за что её и почитают некоторые цветные драконы, но только не злые по своей сути. Служители Тиамат поносят драконов, почитающих Авандру, но их ненавидят не так сильно, как последователей Бахамута.

Асмодей

Это владыка Девяти Кругов Ада. Он покровитель сильных, бог тирании и господства, командир дьяволов. Среди цветных драконов чаще всего Асмодею начинают служить красные. Их природное желание терроризировать находят отклик в иерархии силы и боли Асмодея. Какой красный дракон упустит возможность защитить своё логово дьяволами?

Бахамут

Называемый Платиновым Драконом, Бахамут является богом правосудия, защиты, благородства и чести. Его часто почитают законопослушные паладины, а металлические драконы считают его первым представителем вида. Иногда цветные драконы могут восстать против своей природы и следовать учению Бахамута как новой парадигме многие века. Бахамут обеспечивает своим последователям защиту, так как церковь Тиамат отправляет могущественных священников для уничтожения драконов, переметнувшихся к Бахамуту, как только узнаёт об этом.

Бейн

Это бог войны и завоеваний. Он отправляет своих последователей побеждать слабых, порабощать уцелевших и распространять повсюду войну. Ему служат воинственные люди и гоблины, но многие цветные драконы тоже откликаются на призывы Бейна к вечному завоеванию. Никогда не прекращающаяся война даёт возможность никогда не прекращаться грабежам, а цветные драконы никогда не упустят возможности поживиться. Они значительно пополняют свои сокровищницы пользуясь преимуществами войны а иногда и начиная их. Они разрушают мирные договоры и другими способами заставляют соседние королевства быть в боеготовности и ожидать нападения друг друга.

Векна

Векна — злой бог нежити, некромантии и секретов. Он владычествует тем, что не должно быть узнано и теми, кто хранит секреты. Некоторые драконы предпочитают поклоняться Векне, а не Тиамат, так как, несмотря на связь Векны с нежитью, он знает столько секретов, сколько не знают остальные боги вместе взятые. Тиамат повелевает местью, Векна же повелевает самыми тёмными тайнами. Действительно, драконам, которые хотят стать нежитью, остаётся лишь следовать догмам Векны.

Груумш

Груумш — хаотично-злое божество разрушения, владыка мародёрствующих орд варваров. Он призывает последователей убивать и грабить, а такие требования цветные драконы легко принимают. Случаи, когда дракон, посвятивший себя Груумшу, становился командующим армии, несущей смерть, происходили не один раз.

Зехир

Зехир — злой покровитель тьмы, ядов и убийц. Его любимые существа — змеи. Ему поклоняются янь-ти. Несмотря на давнее желание дистанционироваться от змей и рептилий, некоторые цветные драконы разделяют с Зехиром отношение к тьме и ядам. В частности, зелёные драконы считают почитание Зехира естественным выбором. Они считают каждую свою жертву даром для бога тьмы.

Йоун

Йоун — богиня знания, умения и предсказаний. Ей поклоняются мудрецы, тактики и предсказатели, также как и те, кто живёт знаниями и ментальной энергией. Некоторые старые цветные драконы начинают заботиться о богатстве знаний больше, чем о золоте. Они находят Йоун наиболее подходящей и ставят в логовах её святилища.

Корд

Корд — бог штормов и владыка битв. Он наслаждается силой, геройством на поле боя и громом. За эти качества он привлекает некоторых цветных драконов любого возраста, в особенности, синих. Взрослый синий дракон по имени Эхо возглавляет посвященный Корду храм Штормов в Виндрайзских скалах. Этот преданный богу дракон каждую ночь летает среди грозовых туч, а каждый день спускается в долины, чтобы драться в постоянных баталиях между драчливыми племенами орков.

Кореллон

Божество весны, красоты и искусств, Кореллон является покровителем магии и фей. Некоторые верят, что он наполнил мир магией. Именно поэтому цветные драконы могут почитать этого бога, ассоциирующегося с эладринами и эльфами. Хитрые красные драконы считают накопление знаний о магии наиболее важным делом, и поэтому они могут иметь святилища Кореллона прямо в своем логове. Одно из наставлений Кореллона своим последователям призывает их искать магические изделия, забытые ритуалы и произведения искусства. А разве драконы не заняты именно этим?

Королева Воронов

Пряха судеб, покровительница зимы, Королева Воронов указывает конец жизни каждого смертного существа. Она собирает души убитых драконами, из-за чего некоторые цветные считают себя её агентами, помогающими собирать причитающееся. Некоторые доходят до поклонения ей, особенно белые, которые считают её власть над зимой продолжением собственной натуры.

Лолт

Лолт — хаотично-злая богиня теней, лжи и пауков. Хотя она повсеместно известна как покровитель-

ница дроу, цветным драконам нравятся её лживые качества. Чёрные и пурпурные драконы могут стать её последователями и взять кое-что у пауков в искусстве коварства. Временами, драконы, преданные Лолт, и дроу работают вместе. Служительницы Лолт внимательно следят, чтобы у драконов в подобных союзах не было превосходства. Впрочем, им не всегда это удаётся.

Мелора

Мелора — покровительница диких земель и морей. Она персонифицирует природные аспекты пустынь, морей, диких пространств и лесов. Цветные драконы считают её защитницей подобных мест, а дикая ярость, которой она может наделять своих последователей, страшнее, чем зло Тиамат. Дракон голодает, и должен питаться. Но должен ли он при этом причинять больше боли, чем необходимо? Драконы, почитающие Мелору, считают, что не должен. Они приносят своим жертвам быструю смерть.

Морадин

Морадин — законно-добрый бог созидания, покровитель ремесленников, особенно рудокопов и кузнецов. Он создал горы из стихии земли, придал форму тому, что предтечи оставили бесформенным. Сила Морадина такова, что он ведёт небольшую группу цветных драконов, несмотря на мировоззрение.

Согласно одной легенде, черный дракон захватил и зачистил одну крепость дварфов, в которой нашел святилище Морадина. За несколько лет он узнал о боге-создателе столько, что со временем посвятил ему свою жизнь. Первым заданием было искупление вины за смерть каждого дварфа, погибшего при захвате твердыни. На выполнение этой задачи у дракона ушли несколько веков.

Пелор

Покровитель солнца и лета, Пелор также является хранителем времени. Он поддерживает нуждающихся и противостоит любым проявлениям зла. Последователи Пелора чаще воюют с драконами, нежели стоят с ними в одних рядах. Как абсолютно человеческий бог, Пелор постоянно наносит удары по цветным драконам. В лучшем случае это вызывает у них постоянное раздражение, а в худшем, этот бог может стать опасным противником, который воодушевляет жрецов и паладинов уничтожать драконов.

Сеанин

Богиня луны и осени, Сеанин покровительствует иллюзии и обману. По этой причине её почитают удивительно большое количество драконов, особенно чёрные и зелёные. Они считают владычество над обманом и иллюзией гранью владычества над любовью. Для большинства цветных любовь — это обман, игра с другими. Пурпурные и серые почитают Сеанин за её инструкции к расширению горизонтов на земной поверхности для серых и под ней для пурпурных.

Тиамат

Тиамат — злая покровительница богатства, жадности и зависти, а также основной покровитель цветных драконов. Она диктует последователям мстить за любое проявление неуважения. Большинство цветных драконов, которые поклоняются богам, служат именно ей.

Тиамат требует, чтобы её последователи пристально следили за адептами Бахамута, будь то драконы или нет, и уничтожали их любой ценой. Её жадность не знает границ. Она может потребовать богатства даже тех драконов, которые не поклоняются ей.

Среди всех богов у Тиамат больше всех смертных сексуальных партнёров, и это всегда драконы. Обычно она выбирает цветных, но может принять и дракона из другой семьи, если тот докажет свою верность.

Торог

Торог — злой бог Подземья, покровитель тюремщиков и пыток. Также называемый Королём-Который-Ползёт, Торог слушает всех на поверхности, у кого хватит глупости упомянуть его имя. Услышав своё имя, он отправляет за ослушником своих слуг. В редких случаях он может лично пробиться к поверхности и утащить незадачливого говоруна в Подземье, где того ожидают вечное заключение и пытки, хотя Торог и предпочитает отправлять на такие задания других существ Подземья, например, пурпурных драконов. Легенда гласит, что у Торога в центре мира есть царство, и пурпурные драконы не оставляют попыток найти его, веря в то, что они могут найти там большую награду.

Эратис

Эратис покровительствует цивилизации, поэтому её ценности наиболее чужды большинству цветных драконов. Как основательница городов и автор законов,

Эратис создала порядок и организацию для беззащитных масс, а драконы ценят силу одиночек и право одиночек творить что угодно. Роль Эратис как музы великих завоеваний оценивают некоторые драконы, склонные к новым идеям, обычно синие или коричневые, но общее число последователей невелико.

Атеизм

Многие цветные драконы — отступники. Они знают о существовании божеств, особенно о Тиамат, которая помогла создать их вид, но у них никогда не было достаточно уважения к ним, чтобы стать последователями, либо же они отказываются от своих покровителей, по тем или иным причинам. Другие изучают запутанные столкновения и союзы богов и приходят к выводу, что боги всего лишь сильные существа, захватившие не свойственные им привилегии. В конце концов, каждый дракон надеется стать таким же сильным.

Экзархи

Божества поддерживают дистанцию и отчужденность от мира, даже от могучих драконов, которые решили служить им. Поэтому, боги выбирают экзархов, которые действуют от их имени. Доходит до того, что экзархи слышат молитвы, направленные непосредственно божествам.

Драконы не только помогают своим богам поддерживать связь со своими последователями, они еще и являются точками сближения для драконов, желающих служить богам. Например, дракон не хочет служить Кореллону, но не может не почитать Астилабор (см. ниже), чем опосредованно служит Кореллону.

Экзархи — это могучие драконы, которые поднялись над миром или другими планами. Ниже приводится краткое описание некоторых из них.

Аастериниан

Божество: Авандра

Это вредный синий дракон, наслаждающийся познанием через игры, изобретательность и удовольствия. Он служит посланником Авандры и больше всего любит доставлять решения, которые вызывают значительные изменения в жизни.

Почитающие Аастериниана драконы ценят его взбалмошность и находчивость. Все драконы одобряют его позицию, что каждый должен надеяться на себя и собственные средства.

Астилабор

Божество: Кореллон

В сокровищах Астилабор была одна из величайших коллекций древних искусств, магии и прозы, созданных Кореллоном. Когда тот пригласил красную драконицу стать экзархом, она согласилась. Она является примером естественного желания драконов к накоплению богатства и мощи, смягчённое знанием о том, что неприкрытая жадность может разрушить накопленное.

Драконы уважают Астилабор за то, что она воплощает собой богатство и мощь, а также за помощь в ситуациях, угрожающих их накоплениям. Хотя Астилабор и осуждает воровство, временами краденные вещи без последствий оказываются среди сокровищ её слуг.

Фалазур

Божество: Векна

Также известный как Ночной Дракон, Фалазур обладает вампироподобным дыханием, высасывающим жизнь. Он выглядит как костлявый чёрный дракон, иногда он настолько худой, что напоминает драколича.

Как последователь Векны, Фалазур считает, что множество секретов может продлить и без того немалую жизнь дракона. Многие из этих тайн касаются некромантии и регенерации вампиров, но не все. Фалазур также знает многие драконьи секреты, и другие драконы молятся ему в надежде узнать что-нибудь, что тот решит открыть.

Хронепсис

Божество: Королева Воронов

Хронепсиса не заботит контроль над душами. Этот серый дракон молчалив, беспристрастен и невозмутим — лучший экзарх для Королевы Воронов. Несомненно, для доставляющих беспокойство душ, которые должны отправиться за грань, но задержались, Хронепсис демонстрирует способность уничтожать все формы смерти и нежити.

Драконы, почитающие Хронепсиса, считают его беспристрастным судьёй судеб и смерти, безучастным наблюдателем. Перед его взором могут проходить души умерших драконов. Он не назначает наказания и не оценивает, что хорошо, а что плохо. Хронепсис просто отправляет души навстречу своей судьбе.

Цветные драконы в деталях

Приведённая ниже информация расширяет знания о различных видах цветных драконов. Предпочитаемый тип сокровищ каждого вида лишь определяет предпочтения, это не единственный тип. Также указана примерная продолжительность жизни. Цифры указывают на максимальные подтверждённые мудрецами значения. Отдельные драконы, особенно с сильной волей и большим могуществом, могут жить гораздо дольше.

Для размеров приводятся средние значения. Для конкретных особей они могут варьироваться в пределах 25 процентов от приведённых, в некоторых случаях даже больше. Такой разброс больше характерен для драконов Гигантского размера, так как размер истинно древних драконов теоретически не ограничен.

Белые драконы

Белые драконы, называемые ледяными или морозными вирмами, несут репутацию тупых существ, но они её недостойны. Хотя они ведут себя как животные, они настолько же разумны, как и остальные драконы. Их мало заботят политические интриги или запутанные схемы, они только охотятся и собирают сокровища. Белые опираются на инстинкты, а не на разум. Хотя они живут так же долго и даже строят планы на будущее, их не особенно заботит настолько дальнее будущее, как остальных цветных драконов. Белых интересует лишь наличие пищи и жилья.

Как и остальные хищники, белые драконы отлично знают свою территорию. Они знают хорошие места для засады и места для нападения. Они охотятся не только хорошо, но и жестоко. Они убивают быстро и эффективно. У них нет бездушия чёрных или свирепости красных собратьев. У них также нет наклонности общаться или манипулировать вторгающимися или соседями. Если жертва быстро не объяснит, почему её не нужно убивать, дракон убьет её и съест, никогда не задаваясь лишними вопросами. Две известные причины не быть съеденным белым драконом — это подарок в виде драгоценных камней с обещаниями принести еще, и подарок с обещанием большего в виде мяса, весящего больше самого путника.

Как и другие драконы, белые смотрят на всех сверху вниз. Специфика заключается в том, что белые рассматривают всех живых существ, как потенциальную жертву. В конце концов, жертва ниже по статусу, чем охотник, способный её съесть.

Мирно сосуществовать с белыми драконами практически невозможно. Для того, чтобы дракон не трогал домашний скот хотя бы недолго, жите-

Менее известные цветные

Некоторые цветные драконы известны лучше остальных. Среди неизвестных виды, которые не могли иметь связи с Тиамат. К ним относятся коричневые, серые и пурпурные драконы. Раньше они появлялись в гримуарах и бестиариях как единичные, не относящиеся к какой-либо известной группе. Указываемые соответственно как песчаные, клыкастые и глубинные, коричневые, серые и пурпурные драконы не столько новые цветные драконы, сколько вновь принятые в семейство цветных. Поэтому их свойства описаны здесь вместе с другими более известными представителями семейства цветных драконов.

РАЗМЕРЫ БЕЛЫХ ДРАКОНОВ

Общий размер	Полная длина	Длина шеи	Длина хвоста	Ширина	Высота	Размах крыльев	Вес
Средний	4	2	1	менее 1	1	3 — 6	140
Большой	9	4	2	1	2	5 — 10	1089
Огромный	16	6	4	2	3	8 — 17	8845
Гигантский	25	8	6	3	5	11 — 22	72121

ли должны либо дать достойный отпор, либо очень большой откуп. Однако ничто не остановит дракона охотиться на человеческих животных, да и на самих людей, кроме его смерти.

Как обычные хищники, белые драконы не видят большой разницы между видами жертв. Они убивают любую подходящую жертву, которая доставит меньше проблем. Так как домашний скот более мясистый, чем сами фермеры, дракон предпочтёт скотину, хотя он и не пройдёт мимо разумных существ. Белые драконы предпочитают замороженную пищу, закапывая её в сугробах или ледниках на дни или даже недели, прежде чем съесть.

У белых драконов есть не только черты хищника. Подобно красным и синим, белые особенно злопамятны на обиду и оскорбление и могут отомстить через много лет после того, как оппонент забудет об инциденте.

Местность и логово

Белые драконы действительно любят холод. Большинство из них живёт на вершинах, где снег лежит круглый год, в тундре и на ледниковых равнинах. Они получают преимущество от сильно заснеженных областей, так как их жертвы замедляются, а на самого дракона холод не влияет.

Однако, белые вовсе не нуждаются в сильном морозе. Некоторые из них селятся на горных вершинах, где совсем не так холодно, как им хотелось бы. Другие же вообще могут жить в лесу. Подобные места, тем не менее, часто приводят к конфликтам с красными, синими или зелёными драконами. От таких баталий белые стремятся уйти, так как драконы иных видов равного возраста более могучие. Кроме того, как прирождённым охотникам, белым не нравиться тратить энергию на то, что не принесёт им добычу.

Как и большинство других драконов, белые предпочитают селиться пещерах, без разницы, в глубокой горной расселине или небольших пустотах в ледниках. В местах, где температура никогда не поднимается выше ноля, белый дракон может создать пещеру из плотного снега и заморозить её до твердого льда при помощи *оружия дыхания*.

Предпочитаемые сокровища

Белые драконы предпочитают всё, что блестит как лёд, в частности бриллианты и другие драгоценные камни светлых оттенков. Сойдет полированная платина или серебро, а также произведения искусства с зеркалами или полированными до зеркального блеска поверхностями.

Жизненный цикл

Яйца белого дракона созревают около четырнадцати месяцев, и первые три с половиной проводят во чреве матери. Белые драконы откладывают от восьми до десяти яиц, вызревает от четверти до трети кладки.

Необязательные правила

Белый дракон получает бонус +1 к защитам, чтобы избежать любого эффекта, связанного с ослеплением ярким светом, а также бонус +1 к спасброскам на окончание такой слепоты.

Белый дракон может прокапываться через лёд и снег с половиной наземной скорости.

Специфика строения когтей дракона, помогающая ему двигаться по льду, добавляет бонус +4 к проверкам Атлетики, совершённым для лазания.

Вирмлингом белый дракон проводит три-четыре первых года жизни, молодость длится до ста. Взрослый дракон становится старым около 750 лет, а старый становится древним через 1750. Известно, что белые драконы доживали до 2100.

Растворение в окружающей среде вызывает образование области сильного, резкого холода. Земля покрыта изморозью постоянно, а жидкость застывает через несколько мгновений после попадания в аномальную зону. Местность становится скользкой, как лёд, хотя может и не выглядеть замёрзшей.

Физические характеристики

Белые драконы самые маленькие среди цветных, хотя совсем немного меньше чёрных кузенов. У них мощные конечности и крупные чешуйки, что заставляет их выглядеть неуклюжими, хотя движутся так же быстро и ловко, как и остальные драконы. Чешуя белых драконов имеет оттенки от снежно-белого до серого или ледяного голубого, что создаёт прекрасный камуфляж в арктических или заснеженных областях.

Пальцы у белых драконов расположены шире, чем у других драконов, что даёт им больше стабильности на нетвёрдой опоре. Когти имеют зубцы и зазубрины, что не даёт преимущества в бою, но очень помогает при движении по льду.

Тонкие, как пергамент, мембраны на глазах дракона защищают их от экстремально яркого света, хотя не мешают ему видеть. В частности, они позволяют ему осматривать огромные сверкающие снежные пространства при ярком солнце, не вызывая слепоты.

Белые драконы имеют сухой запах, хотя это скорее исчезающий след аромата, нежели явный запах.

Зелёные драконы

Немногих драконов среди людей поносят так же, как зелёных или «лесных» драконов. Несмотря на то, что зелёные не настолько сильные или разрушительные, как другие виды цветных, они прирожденные и инстинктивные лгуны. Они врут так же, как люди разговаривают, и они весьма в этом хороши. Они обожают интриги и добиваются своего обманом, хитростью, двурушничеством и многими другими способами. Любое животное может охотиться, но для того, чтобы обмануть жертву и она стала обедом, требуется умение и интеллект. Добавим данный подход к воинственности зелёных: для лесных драконов любое слабое существо — либо жертва, либо пешка, но практически все остальные существа слабые, а сами драконы — омерзительные и коварные твари.

Зелёные драконы взаимодействуют с близлежащими культурами чаще других цветных. Некоторые из них терроризируют соседей до полного подчинения. Другие играют и экспериментируют с интересами политиков и купцов. Зелёный дракон может использовать подкуп и запугивание некоторых избранных членов общества, а потом следить, как много власти он может добиться через подкупленных, пока остальные не раскроют, что они под контролем дракона. У зелёных может не быть каких-либо определённых целей для ведения подобной игры. Они получают удовольствие от самого процесса и практикуются в плетении интриг.

Зелёный дракон может мирно сотрудничать и сосуществовать с соседями, но только если не пересекаются их территории и ресурсы. Тем не менее, всякий, идущий на подобные соглашения, должен быть крайне осторожным. Зелёные драконы получают дьявольское наслаждение, выискивая лазейки в договорах такого рода.

В пищу зелёные драконы предпочитают чувствующих млекопитающих. Одолеть такую жертву иногда бывает непросто, однако рацион дракона в основном составляют лесные животные — олени, медведи или волки.

Возможно, из-за того, что места жизни зелёных драконов часто обладают растительным пологом, они одинаково хорошо сражаются как в воздухе, так и на земле. Рядом и на поверхности земли зелёные нападают из-под прикрытия крон или скрытых складок местности. Лесные условия мешают дистанционным атакам противников больше, чем самому дракону.

Зелёные драконы часто патрулируют свою территорию, скользя над кронами деревьев или крадясь сквозь подлесок. В основном они выслеживают незванных гостей, а вдобавок подробно изучают свои владения. Они знают каждую тро-

РАЗМЕРЫ ЗЕЛЁНЫХ ДРАКОНОВ

Общий размер	Полная длина	Длина шеи	Длина хвоста	Ширина	Высота	Размах крыльев	Вес
Средний	5	2	2	1	2	3 — 7	150
Большой	9	3	3	2	3	6 — 11	1134
Огромный	17	5	5	2	5	9 — 18	9072
Гигантский	26	7	9	3	6	12 — 24	72575

пинку, любое укрытие или убежище. Такая подготовка позволяет более эффективно охотиться или же быстро отступать, если схватка оборачивается против него.

Местность и логово

Зелёные драконы предпочитают растительность с толстыми стволами. Более того, они предпочитают умеренные и холодные леса влажным джунглям или областям без леса. В частности, они предпочитают леса с крупными древними деревьями, чем древнее и толще — тем лучше. Зелёные при отсутствии альтернативы могут жить и в меньшем лесу, и в джунглях, и в переросших болотниках. В крайнем случае, не найдя подходящего леса, зелёный дракон может поселиться и в холмистой местности, используя уклоны и впадины для укрытия так же, как его более удачливые товарищи используют лесные деревья.

В качестве логова, зелёные используют пещеры в каменистых холмах или утёсах. Если они не могут найти пещеры, драконы могут навалить огромную кучу деревьев и устроить свое жилище внутри такого холма. Некоторые зелёные селятся даже внутри пустых стволов огромных деревьев.

Предпочитаемые сокровища

Хотя зелёные жаждут любых сокровищ, более всего они ценят изделия ручной работы, начиная от скульптур или картин, заканчивая богато украшенным оружием или магическими доспехами. Они обожают владеть вещами, на которые создателем потрачено много времени и сил. Хотя дракон может и не заставлять мастера создавать произведение искусства, зелёный будет несомненно доволен творческим подходом в работе.

Необязательные правила

В поросшем крупными деревьями или густым подлеском лесу дракон получает бонус +4 к Скрытности Некоторые зелёные драконы регулярно наполняют шипы и колючки растений своим ядовитым дыханием, фактически выстраивая опасную преграду. Любой уколовшийся кроме обычного повреждения получает 3 единицы урона ядом и 3 единицы продолжительного урона ядом (спасение оканчивает). Попытка залезть на зараженные растения причиняет 1 единицу урона ядом и 1 единицу продолжительного урона ядом (спасение оканчивает)

Также зелёные предпочитают иметь под рукой достаточный запас монет и драгоценных камней для подкупа купцов или властей. Хотя зелёные, как и другие драконы, не любят отдавать свою собственность, они могут посчитать взятку хорошим вложением, если в результате деятельности своего агента дракон получит больше власти или новые развлечения.

Жизненный цикл

Зелёные драконы откладывают яйца через четыре из шестнадцати месяцев инкубационного периода. В кладке обычно три-пять яиц, а в оптимальных условиях вылупляется два-четыре вирмлинга.

Стадию вирмлинга дракон проходит за 6 лет, взрослеет в 160, стареет около 950. Древний дракон прожил как минимум 1750 лет, плюс-минус век. Самый древний из известных зелёных драконов дожил примерно до 2250 лет.

Растворяясь после смерти в окружающей среде, дракон создаёт область буйной, смертельно прекрасной растительности. Трава, деревья и другая растительность ядовита, и быстро вырастает до ненормально больших размеров. Кроме того, в таких областях более тесная связь со Страной Фей, чем в других местах леса.

Физические характеристики

Широкий разброс оттенков чешуи зелёного дракона позволяет без труда растворяться в подлеске, что еще улучшается способностью дракона менять свойства чешуи, делая её рубцеватой и матовой, а в некоторых случаях даже похожей на мох. Также как и чёрные, зелёные драконы не используют торчащий вперёд рог в качестве оружия. В основном дракон раздвигает им листья и ветки, когда передвигается сквозь свои владения. Венец из рогов, напоминающий корону, защищает голову зелёного дракона от предметов, которые он раскидывает носовым рогом, а также, чтобы они не загораживали дракону обзор.

Коричневые драконы

Коричневые драконы наслаждаются комфортом в песчаных норах, наполненных сокровищами из пустынных гробниц. Также им нравится экзотическая живая пища, похищенная из дальних стран.

Драконоборцу нужно приложить много усилий, чтобы встретиться с коричневым драконом лицом к лицу. Коричневые добиваются своего та-

ким способом, чтобы подвергаться минимальной опасности, или, вернее, прилагая минимум усилий. Например, если у него есть выбор, напасть на защищенный замок, чтобы полакомиться свежей кониной, или обойтись быком из пасущегося неподалёку стада, дракон выберет последнее.

Тем не менее, диета из легкодоступных животных дракону наскучивает, и даже самые опасливые из них предпринимают довольно рискованные попытки, чтобы разнообразить рацион. Драконы-гурманы иногда могут выдумывать сложные схемы добычи необычной пищи, похожие на те, что другие драконы разрабатывают для захвата большого сокровища или защиты логова. Для коричневых драконов хорошая жизнь заключается в частом приёме вкусной пищи. Если чёрные драконы довольствуются болотными тварями и случайно забредшими исследователями, то коричневому для счастья требуют новые и новые вкусы и специи.

В крайних случаях, данная черта заставляет коричневых драконов рисковать в гуще боя, только лишь для того, чтобы съесть что-нибудь новое. После того, как дракон попробовал новинку, он неизменно начинает размышлять вслух о её вкусовых качествах до самого конца боя. Возможно, коричневые прибегают к этой тактике, чтобы деморализовать врага, но более вероятно, что такое поведение вызвано гастрономическими предпочтениями.

Коричневые драконы стоят особняком не только из-за гастрономичеких пристрастий. Они обладают способностью выдыхать ослепляющий песок, напоминающий плотную пыльную бурю. Эти драконы напоминают элементалей пустыни. Естественные опасности местности являются частью их наступательного оружия. Например *песчаная буря* древнего коричневого дракона может накрыть целое поле сражения. Всех попавших в такую бурю швыряет, как тряпичную куклу, попавшую в торнадо.

Местность и логово

Коричневые драконы предпочитают засушливые и пустынные ландшафты, где различные гуманоиды не будут их постоянно донимать. Драконы устраивают логова под поверхностью, в пустотах от древних руин или уходящих под землю пещерах. Некоторые могут поселиться и в больших руинах на поверхности, например, больших гробницах, куда давно не ступала нога искателей сокровищ.

Логово коричневого дракона состоит из нескольких помещений или полостей, отделённых друг от друга землёй или сыпучим песком. По мере необходимости драконы прорывают между ними тоннели.

Предпочитаемые сокровища

Коричневые драконы считают сокровищем пищу, поэтому даже драгоценности в сокровищнице связаны с кулинарией — серебрянные чайные наборы или хрустальные графины, когда-то использовавшиеся

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В пустыне или подобной местности, коричневые драконы получают бонус +4 к проверкам Скрытности. Некоторые коричневые драконы выкапывают пустые полости прямо под песком. Любой, ступивший в такую область, может вызвать её разрушение. Обрушение не создаёт затягивающих поверхностей и не несёт опасности для субъекта, но вызываемая подземная вибрация оповещает находящегося неподалёку дракона о вторжении.

РАЗМЕРЫ КОРИЧНЕВЫХ ДРАКОНОВ

Общий размер	Полная длина	Длина шеи	Длина хвоста	Ширина	Высота	Размах крыльев	Вес
Средний	5	2	2	1	2	3 — 5	160
Большой	9	3	3	2	3	4 — 9	1361
Огромный	15	5	5	2	5	8 — 15	11340
Гигантский	24	7	9	3	6	10 — 20	81647

богами. Они не могут устоять перед красотой дорогой посуды или знаменитой историей, с ней связанной. Дракон может даже нанять посредника для покупки подобных вещей.

Кроме того, коричневые не брезгуют и другими сокровищами — монеты, произведения искусства, редкие книги... Любые достаточно ценные вещи могут занять свое место в сокровищнице. Кроме того, такие сокровища могут быть своего рода приманкой.

Жизненный цикл

Коричневые драконы откладывают 5-6 яиц через 5 месяцев после зачатия, и следующие 9 месяцев они развиваются в гнезде. В среднем, при поддержании должных условий, из каждой кладки вылупляется 3 здоровых вирмлинга.

Через 8 лет вирмлинги становятся молодыми драконами, через 130 — взрослыми, стареют после 600. Древним коричневый дракон становится после 1250 лет, и начинает угасать еще через пару веков. Самый древний из живых коричневых имел возраст 2000 лет.

Когда дракон умирает от старости, в пустынных условиях тело может сохраниться и мумифицироваться, сделав его еще одной реликвией песков. Растворяясь в окружающей среде, умерший дракон образует зону зыбучих песков. Чтобы выбраться из такого песка любое существо должно сделать успешную проверку Атлетики или Акробатики (Сл равна уровню погибшего дракона).

Физические характеристики

Различные оттенки чешуи коричневых драконов позволяют им успешно прятаться среди песков. Подобно зелёным драконам, коричневые могут по желанию делать чешую рубцеватой, тусклой и грубой, чтобы чтобы она походила на землю или камни среди песка.

Основное отличие коричневых драконов от остальных цветных — это странные крылья. Вместо обычных драконьих крыльев у коричневых вдоль позвоночника идут два гребня, от головы до кончика хвоста. Соседние кости в гребне соединяются перепонками. Сами же перепонки позволяют дракону «плыть» в песке или земле, а при необходимости и летать.

Красные драконы

Когда легенды, сказки и басни рассказывают о драконах без уточнения цвета, когда речь идёт о королевствах, лежащих в руинах, о принесённых в жертву девах, об отважных рыцарях, возвращающихся домой в гробах — мало кто сомневается, что речь идёт о могучих красных драконах. Называемые пламенными драконами, огненными вирмами или горными драконами, эти приводящие в ужас твари являются олицетворением всех драконьих черт. Все драконы — хищники, но красные — самые ненасытные из всех, они поедают гораздо больше, чем им необходимо. Все драконы жадные, но красные в своей алчности зашли дальше благоразумия, полагая, что любые богатства принадлежат только тому, кто способен их взять (а денег много не бывает). Все драконы гордые, но красные до крайности высокомерны. Они считают себя квинтэссенцией превосходства драконьего рода.

Красные драконы не прощают даже малейшего неуважения. Они убивают из-за территориального вторжения, из-за малейшего воровства, из-за оскорблений или просто потому, что им захотелось. Эти огромные существа получают сатисфакцию, неважно где и как. Красный дракон не может просто убить человека, покусившегося на него. Дракон впадает в ярость, принося разорение и опустошение всем близлежащим поселениям. Только огромный откуп может перевесить легендарную ярость красных драконов, только кровь может остудить её.

Тем не менее, красные драконы не настолько безумно яростные. Они совершенные стратеги, и они тратят много времени, разрабатывая широкий набор тактических схем для всевозможных условий боя. Они осознают риск схватки с более могучим противником, сколь бы редкими они ни были. Они избегают боёв, если не видят возможности победить, хотя это и ранит гордость дракона до глубины души.

Человеческие поселения, граничащие с территорией дракона, могут избегать его ярости частой данью, в виде денег и ценностей или вкусными жертвами. Некоторые красные драконы получают наслаждение, управляя поселениями, и, в отличии от зелёных, которые добиваются власти интригами и хитростью, просто требуют полного подчинения, а нежелающих покориться убивают. Красные интересуются происходящим в мире далеко за предела-

РАЗМЕРЫ КРАСНЫХ ДРАКОНОВ

Общий размер	Полная длина	Длина шеи	Длина хвоста	Ширина	Высота	Размах крыльев	Вес
Средний	5	2	2	1	2	4 — 9	160
Большой	10	4	3	2	3	7 — 14	1225
Огромный	18	6	5	3	4	11 — 23	9979
Гигантский	27	8	8	4	5	15 — 30	74843

ми их территории, в частности, чтобы знать, что их статус соответствует статусу других красных драконов. Они могут угрожать дому или семье, чтобы заставить людей отправиться в поисках интересующей дракона информации. Большинство таких посланцев не возвращается, но этот факт не беспокоит дракона. Люди — возобновляемый ресурс.

Как и большинство драконов, красные способны выжить на любом рационе, но предпочитают мясо. Но тем не менее, они ненавидят питаться чем-либо иным. Некоторые будут голодать почти до смерти, но не возьмут в рот растительную или неорганическую пищу. Питаются красные драконы любыми животными: гуманоиды, дикие звери, и даже другие драконы, чем моложе — тем лучше. Эта любовь к нежному мясу послужила основанием для легенд о том, как драконы похищают молодых парней и девушек.

Красные драконы одинаково хорошо сражаются как на земле, так и в небе. Им нравится ближний бой, как способность продемонстрировать свою огромную силу. Дракон не колеблется, применяя *оружие дыхания*, но только когда это становится нужно. Красные скорее уменьшат возможные трофеи и магические предметы, чем позволят их обладателям ими воспользоваться против себя в бою: гордость дракона превосходит его алчность.

Хотя красные драконы могут воздержаться от схватки, если считают, что противник слишком силён, они никогда не отступают, если пролита кровь. Из-за высокомерия, красные предпочитают драться до смерти гораздо чаще других цветных драконов, даже если у них есть возможность спастись бегством.

Местность и логово

Хотя первый выбор места у красного будет чем-то высоким и горячим, например, жерлом вулкана или серным гейзером, ему не требуются такие условия. Он может жить и на горной вершине, в каменистых пустошах или на пустынном плоскогорье: любое место, где можно расположиться на большой высоте и обозревать свои владения. Красные драконы не выносят холод, но он вредит им не больше, чем другим существам. Некоторые красные могут устроить своё логово даже на заснеженной вершине, так как высота для них важнее некомфортной температуры. Красный, который может похвастать и высоким расположением логова, и высокой температурой в нём, считает себя весьма удачливым.

Красные драконы предпочитают просторные пещеры либо комплекс пещер, имеющий доступ как в высоту, так и под землю. Хотя им и нравится обозревать окрестности с большой высоты, они чувствуют себя гораздо безопаснее, когда они спят и держат сокровища глубоко под слоем камня. Так как подобные комплексы редко существуют в природе, драконы используют труд других рас, захватывая готовые пещеры или рабов для модификации своей. В поисках жилища, драконы прочёсывают и захватывают подземные или частично подземные поселения дварфов или тоннели дроу. Из-за такого поведения, красные драконы часто вступают в конфликты с пурпурными.

Предпочитаемые сокровища

Красные драконы предпочитают всё, что находится в их сокровищнице, всё ценное в сокровищницах других драконов, а также любые ценности, которыми владеет кто-либо ещё. Настолько беззастенчива и безразборна жадность красных, у которых нет ни предпочтений, ни привычек, ни закономерностей в накоплении богатства. Хотя отдельные индивиды и могут иметь предпочтения, среднестатистическому красному дракону нет дела до того, что именно содержится в его сокровищнице.

Жизненный цикл

Красные драконы откладывают яйца через пять с половиной месяцев после зачатия, а еще через 16 на свет появляются детёныши. В кладке от двух до четырёх яиц и все они жизнеспособны при соблюдении условий.

Красный считается вирмлингом до 8 лет, молодым до 200, старым становится в 950, а древним в 1900. Самый древний красный дракон прожил примерно 2500 лет.

Необязательные правила

Из-за острого слуха красный дракон получает штраф -4 вместо -5, когда атакует цель, обладающую полным покровом.

Растворение в окружающей среде может принимать одну из двух форм, в зависимости от места. В горных или каменистых местностях в месте смерти дракона появляется разлом с несколькими большими гейзерами или небольшими вулканическими выходами, которые источают зловонный запах, даже если ничего не извергают. В менее каменистых и более пожароопасных местах образуется вечный пожар, никогда не выходящий за пределы области растворения, и продолжающийся вне зависимости от топлива или погоды.

Физические характеристики

Красные — самые крупные из цветных драконов. Их размах крыльев значительно превышает размер тела, что делает их легко идентифицируемыми даже с большого расстояния. В отличие от других видов, чешуя красных драконов крайне редко сливается с фоном, разве что в случае сильного пожара. Вызывающий цвет весьма подходит этим высокомерным существам, которые не видят смысла прятаться от более слабых существ.

Два гребня по краям головы помогают дракону лучше слышать. Это не внешние уши, уши у красных, как и у остальных драконов, только внутренние. Эти гребни лишь помогают вычленять звуки с определённого направления.

Красные драконы пахнут дымом и серой. Воздух вокруг них иногда мерцает, как от очень высокой температуры.

Пурпурные драконы

Пурпурные или глубинные драконы, возможно, самые неизвестные из всего семейства цветных. Большинство жителей поверхности даже не имеет представления о существовании такого вида. Многие, слышавшие истории о пурпурных драконах считают их вымыслом или недоразумением. В конце концов, во тьме Подземья никто не может точно сказать, была ли чешуя дракона пурпурной или чёрной.

Чёрные драконы редко селятся глубоко под землёй. Чем глубже забирается исследователь, тем больше шансы встретить не чёрного, а пурпурного дракона. Постоянно живущие под землёй народы знают, что пурпурные — это вполне реальная и весьма опасная угроза.

Пурпурный дракон — талантливый манипулятор. Он добивается контроля ложью, запутыванием и прямым ментальным вмешательством. Причины могут быть самые разные: развлечение, похвальба силой, необходимость приобрести союзников и слуг для поддержания безопасности, желание собрать отряд, который отправится на исследование новых коридоров и расселин, ведущих к областям в глубине.

Возбуждение от исследования пурпурным драконам нравится больше, чем контроль над другими существами. Они подобны первооткрывателям, исследующим новые земли, но считают, что поверхность земли — лишь малая часть, толща земли скрывает в себе огромные объемы пространств и даёт на порядок больше возможностей для исследований. Среди тоннелей таится множество загадок и удивительных тайн, ждущих открытия. Неважно, следуя ли традиции или зову крови, глубинные драконы получают от исследования больше удовольствия, чем любые другие цветные драконы, особенно если поиски уводят их в глубины. Пурпурные драконы получают наслаждение, открывая места, где не ступала нога разумных существ, или которые были долгое время покинуты.

Пурпурные драконы могут вести переговоры с людьми, способными предоставить информацию о новых неисследованных областях под землёй, но только в том случае, если они уверены, что собеседник сможет предоставлять новую информацию в течении длительного времени. В противном случае дракон может незамедлительно получить интересующую его информацию, подчинив разум человека. Если переговоры пройдут успешно, дракон может стать сильным кратковременным союзником. Известно, что на протяжении веков пурпурные драконы неоднократно объединялись с многими группами дроу. Также глубинные драконы объединяются с нежитью, временами откладывая яйца рядом с духами или призраками, которые защищают кладку.

Пурпурные драконы предпочитают питаться обитателями подземных морей и рек. Обычно они ловят слепых белых рыб, но могут разнообразить рацион куо-тоа и аболетами. В случае нужды, глубинные драконы охотятся на любых других живых существ.

Когда пурпурный дракон вынужден драться за еду или информацию, он старается выслеживать жертву, чтобы узнать о ней что-либо полезное в бою, прежде чем дать о себе знать. Он даже может оставить объект наблюдения идти своим путём. Если же дракон голоден, находится на родной территории или желает развлечься, он постарается получить выгоду внезапностью.

Во время боя дракон старается держаться у края пещеры. Часто он может затаиться недалеко от укрытия, если вдруг дела пойдут не лучшим для дракона образом. В идеальном случае дракон подчиняет себе одну или несколько целей *доминирую-*

РАЗМЕРЫ ПУРПУРНЫХ ДРАКОНОВ

Общий размер	Полная длина	Длина шеи	Длина хвоста	Ширина	Высота	Размах крыльев	Вес
Средний	5	2	1	1	1	3 — 7	150
Большой	9	4	2	2	2	5 — 11	1134
Огромный	17	6	4	2	4	9 — 18	9072
Гигантский	26	9	7	3	5	12 — 24	72575

щим взглядом, сея хаос и ужас в рядах врага.

Местность и логово

Пурпурные драконы живут в пещерах, подземных укрытиях и других областях Подземья, надёжно укрытые от солнечного света, который для них вреден. Они могут слышать удалённые звуки, доносящиеся сквозь толщу камня и земли. Привычные к тому, как в подземельях распространяется звук, глубинные драконы могут расслышать, как по дальней стене огромной пещеры ползёт подземный жук.

Пурпурные драконы никогда не выбираются из глубин земли, за исключением путешествий в Царство Теней. Некоторые глубинные драконы могут селиться в лишенных солнца областях, особенно там, где есть разрывы между реальностью и Царством Теней.

Так как пурпурные драконы любят исследовать, они могут оставаться вдали от дома очень долгое время. Старые драконы, которые обладают достаточными ресурсами, ищут свитки Связанного Портала или подобные ритуалы, которые обеспечивают быстрое перемещение между логовом и границей исследовательских экспедиций.

Основное логово пурпурного дракона напоминает соты из каменных пространств, соединённых узкими продуваемыми тоннелями. Многие из них ведут в тупики или ловушки и требуют реальных навыков исследования (Испытание навыков со сложностью 3) от того, кто намерен отыскать путь сквозь логово. Иногда пурпурные драконы селятся в местах, где жили другие обитатели Подземья, если конфигурация помещений и проходов между ними удовлетворяет дракона.

Необязательные правила

Пурпурные драконы игнорируют укрытие от сталактитов/сталагмитов и иных естественных объектов подземного мира.

Пурпурный дракон может услышать звук в пещерах за несколько километров, приложив голову к полу, вкапывая выступы нижней челюсти в камень или землю. Он может чувствовать минимальные вибрации, передающиеся через землю, и верно интерпретировать их источник (например, движение существа на большой дистанции), по крайней мере, когда он активно пытается почувствовать движение.

Предпочитаемые сокровища

Пурпурные драконы любят сокровища не меньше, чем другие драконы, но они предпочитают карты и картографические инструменты, особенно зачарованные. Кроме этого, глубинные драконы ценят предметы, которые помогают противостоять жару, который усиливается по мере продвижения дракона вглубь земли.

Жизненный цикл

Яйца пурпурного дракона созревают двадцать пять месяцев, а самка откладывает около шести яиц на восьмой месяц инкубационного периода. В идеальном случае потомство появляется из половины кладки. Пурпурные драконы могут откладывать яйца в местах, к которым привязаны призраки, которые могут касаться подрастающих вирмлингов своей некротической связью с Царством Теней.

Через 9 лет пурпурный дракон становится молодым, через 190 — взрослым, через 1100 — старым, а через 2200 — древним. По слухам, у самого ядра земли живут пурпурные драконы, возраст которых превышает 3000 лет.

Когда умирает пурпурный дракон, любое существо, заснувшее неподалёку, начинают преследовать жуткие кошмары. После растворения в окружающей среде, образуется область, в которой растёт множество маленьких грибов, а отдыхающие видят беспокойные сны. При проваленном спасброске существа не получают выгоду от продолжительного отдыха.

Физические характеристики

Длинное туловище пурпурных драконов чрезвычайно гибкое — как у кошки или змеи. Стреловидные крылья и гладкая, конусообразная голова позволяют дракону ползти через узкие подземные тоннели.

Пурпурные драконы источают аромат, похожий на мускусный запах змей.

Серые драконы

В некотором роде, серые — самые непонятные среди цветных драконов. У них отсутствует отличительный оттенок чешуи, они охотятся на каменистых пустошах, постоянно паря в небесах. За свирепство их называют клыкастыми драконами,

РАЗМЕРЫ СЕРЫХ ДРАКОНОВ

Общий размер	Полная длина	Длина шеи	Длина хвоста	Ширина	Высота	Размах крыльев	Вес
Средний	5	2	2	<1	1	4 — 8	140
Большой	9	3	2	1	2	6 — 11	1089
Огромный	16	5	5	2	3	9 — 18	8845
Гигантский	25	7	7	3	5	12 — 24	72121

за способность превращать жертву в камень — каменными, а иногда и шипастыми, из-за острых окончаний на концах фаланг крыльев. Эти существа являются собранием худших черт цветных драконов.

Серые наслаждаются охотой, до тех пор, пока она приносит результаты. Их животная любовь до последнего выслеживать добычу может считаться основной характеристикой вида.

Немногие серые драконы способны дисциплинировать себя настолько, чтобы достичь высот мощи и репутации, которой обычно наслаждаются остальные виды цветных. Они обычно проводят время вдали от логова, зарабатывая славу в дикой радости охоты, наслаждаясь внушаемым страхом.

Серые драконы — испорченные твари, они могут наплевать на любые соглашения, если представится лучшая альтернатива. Они получают удовольствие, находя в любых разговорах предлоги, чтобы начать дотошную охоту. Даже получая подарки золотом и другими ценностями за некую помощь или в виде отступки, клыкастые могут прервать дискуссию и превратить её в игру «Беги до восхода солнца как можно дальше. Потом я начну погоню. Если я найду тебя — ты проиграл!»

С другой стороны, непредсказуемость серых гарантирует, что они не всегда поступают именно так. Возможно они знают, что существо, дествующее однообразно, представляет из себя лёгкую жертву. Сообразительный дипломат может воспользоваться этой чертой и предложить дракону возможность интересной охоты, чтобы увести разговор из опасного русла.

Иногда серые драконы обнаруживают, что являются объектом почитания дикого племени гуманоидов. Примитивные племена могут поклоняться серому дракону в надежде, что его способность выслеживать жертву перейдёт на них самих. Более развитые сообщества приносят дракону жертвы из числа соплеменников, но чаще — из вражеских племён или пришлых людей. После того, как жертва найдена, дракону подаётся сигнал, например, в виде дыма. Потом они отпускают жертву с небольшим количеством снаряжения (или вовсе без него) бежать от дракона через пустоши и бесплодные земли.

Серые драконы могут действовать в качестве полевых разведчиков, шпионов или загонщиков для могущественных правителей. Платой за такое служение является само служение, так как дракон получает удовольствие от выполнения подобных заданий. Так как серые дрконы неизменно едят то, что ловят, им никогда не доверяют миссии, в которых жертву надо доставить живой — заказчик может получить череп или палец преследуемого.

Когда припрёт голод, серый дракон может довольствоваться и домашним скотом, но это случается крайне редко — от такой охоты не получить удовольствие. Диета клыкастых в основном состоит из гуманоидов, достаточно разумных или опасных, чтобы создать хотя бы подобие поединка.

В поединке серые драконы предпочитают держаться высоко. С воздуха дракон использует *оружие дыхания* и атаки когтями или острым шипом на хвосте с небольшой дистанции. Если один или два противника встают на крыло и сходятся с драконом в близком бою, серый пере-

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Благодаря хорошему зрению, серые драконы получают штраф к атаке -4 вместо -5, если цель имеет полный покров.

ключает всё свое внимание на храбрецов. Три и более опасных летающих противника заставляют дракона быстро отступить и поискать жертву попроще. Несмотря на то, что серые любят охотиться, они вовсе не расположены к встрече с действительно опасными противниками.

Местность и логово

Серые драконы предпочитают жить среди бесплодных или поросших кустарником равнин, в сухих прериях или других открытых областях, а не в местах, где расположены преграды для обзора. Им нравится замечать потенциальную жертву за много миль, пока они парят в восходящих тепловых потоках, как гигантские охотничьи птицы. Серые драконы могут заметить малейшее движение на равнине и летать в восходящих потоках часами, перескакивая с одного на другой, покрывая большие расстояния до места, которое они хотят обследовать.

Серый дракон может сделать себе временное убежище, если находится на охоте в землях, отдаленных от основного логова. Такой простой аванпост даёт место серому для сна, приёма пищи и хранения найденных сокровищ, которые позже будут отправлены в основное хранилище. Драконы устраивают такие укрытия на горных уступах или в похожих местах, доступных только с воздуха. Они оставляют временные логова без защиты, возвращаясь в них на ночь попировать плодами дневной охоты.

Основное логово серого дракона может оставаться заброшенным неделями или даже месяцами, поэтому, отправляясь на охоту, дракон заваливает вход камнями и окаменевшими жертвами.

Предпочитаемые сокровища

Серые драконы не выделяют какой-либо тип сокровищ. Их накопления состоят из вещей, отобранных у жертв предыдущих охот, напоминаний и трофеев выдающихся побед. Хотя серые драконы и не ценят богатства так, как остальные цветные, тем не менее они ревностно защищают свои накопления.

Жизненный цикл

Серая драконица откладывает яйца через четыре месяца после спаривания, а полный период созревания составляет двадцать месяцев. В кладке всего одно или два яйца, и при соблюдении оптимальных условий вызревают все.

Вирмлингом новорожденный серый будет первые 10 лет, молодым до 200, стареет он после 900, а древним становится в 1 400. Древнейший среди известных серых драконов дожил примерно до 2 100 лет.

Умерший серый дракон каменеет, превращаясь в скалу, поразительно похожую на дракона. При растворении в среде, вокруг места смерти серого дракона образуется аномально засушливая зона, любые потоки, равно как и колодцы, пересыхают. Любое существо, находившееся в подобной зоне более часа, начинает страдать от обезвоживания, а вся жидкость, находящаяся во флягах и других ёмкостях, бесследно исчезает.

Физические характеристики

Чешуя и лапы серых драконов покрыты каменистыми шипами. Дракон может отделять их от тела соответствующей атакой, пришпиливая жертву к земле.

Цвет чешуи серых может варьироваться от известняково-белого до гранитного серого, служа прекрасным камуфляжем в облюбованной драконом местности. В полёте более светлый окрас нижней части туловища дракона отлично скрывает его на фоне облаков и неба от находящихся на земле наблюдателей.

Увеличенный рот серых драконов наполнен острыми клыками. Некоторые из них настолько длинные, что не дают пасти закрыться. Из нижней челюсти растут длинные, похожие на клыки наросты. Дракон использует их, чтобы вскрыть твердую оболочку окаменевшей жертвы и добраться до мягких внутренностей.

Серые дрконы пахнут разогревшимися на солнце камнями с небольшим оттенком тухлого мяса.

Синие драконы

Синие драконы, известные как драконы штормов, одни из самых тщеславных и надменных представителей этой высокомерной расы. Они получают удовольствие от обладания мощью, атакуя ли в бою или правя гуманоидами и другими меньшими расами, скорее, чтобы доказать саму возможность, нежели для получения реального результата. Синий дракон может забыть обиду, но с яростью реагирует на попытки принизить его или уличить в слабости.

Кроме того, синие крайне территориальны. Они редко дают шанс оправдаться тем, кто вторгся на их территорию, даже случайно. Синие чаще других драконов сражаются с сильным противником или другими драконами за свои владения. Это оказывается проблематичным, так как синие еще и весьма привередливы к окружающей среде.

Если другое существо проявляет достаточное уважение к синему и его территории, синий дракон может оказаться гораздо благоразумнее других видов. У синих нет бездушности чёрных или амбиций зелёных и красных. Некоторые синие драконы живут в добрососедских отношениях с человеческими сообществами, или драконами других видов. Они даже могут принимать задания от людей, так как наслаждаются как возможностью командовать (что подчёркивает их превосходство), так и решать за-

РАЗМЕРЫ СИНИХ ДРАКОНОВ

Общий размер	Полная длина	Длина шеи	Длина хвоста	Ширина	Высота	Размах крыльев	Вес
Средний	5	2	1	1	1	4 — 8	144
Большой	10	4	2	2	2	6 — 12	1125
Огромный	18	7	5	3	4	10 — 20	9000
Гигантский	28	9	7	3	5	13 — 26	72000

дачи не напрягаясь.

Синие драконы любят крупную пищу — коров или подобный скот, предпочитая немного больших животных большому количеству мелких. У них нет явного желания охотиться за разумными существами, но если представится случай, они не преминут его использовать. Синие предпочитают обугливше-еся, но не прожаренное мясо. Как подметил один синий — «слегка тронутое молнией».

В бою синие драконы редко приземляются, предпочитая полёт и дистанционные атаки неуклюжему топтанию в ближнем бою. Так как они любят атаковать с расстояния, синие считают бой длительным мероприятием. Они пролетают на небольшом расстоянии от цели, делая пару заходов, а потом исчезают, чтобы вернуться через несколько минут или часов.

В редких случаях, когда дракон охотится с земли, или ночует вдали от логова, он укрывается ниже уровня земли, закапываясь мощными когтями. Так как штормовые регионы имеют мягкую почву, например песок на побережье или плодородная почва дождевых лесов, драконы находят такой способ укрытия достаточно лёгким.

Местность и логово

Мудрецы (и *Бестиарий*) отмечают, что синие драконы предпочитают селиться на побережье. Точнее, они предпочитают места, где часто бушуют мощные шторма. Хотя побережья и морские скалы вполне отвечают этому описанию, также подходят и некоторые тропические острова и высокогорные районы недалеко от морей.

Если синий дракон не может найти подходящий регион, он может поселиться в любом доступном месте. Пока у него есть своя территория, дракон может устроить логово на вершине горы, в джунглях, в Подземье, в пустыне, за исключением самых холодных арктических регионов, но местность без частых штормов он будет воспринимать лишь как временное пристанище, даже если останется там на несколько сот лет. В конечном счёте, синий дракон может стать счастливым только там, где над горизонтом регулярно разносится гром, где он может парить среди туч, окружённый сверканием молний.

В качестве логова синие предпочитают огромные руины или пещеры на склонах холмов, утёсов или гор. Синие получают удовольствие, захватывая созданные другими расами постройки. Они стараются разместить своё убежище максимально высоко, чтобы осматривать с вершин свои владения. Высота позволяет синим почувствовать принадлежность к штормам, прокатывающимся по миру. Если синий дракон не может сделать логово на большой высоте, он выберет такое, чтобы главного входа можно было достичь только полётом. Возможные захватчики ещё на земле должны осознать всю сложность, если не невозможность подъёма.

Необязательные правила

Синие драконы игнорируют укрытие и покров от дождя или других незамороженных осадков.

Так как чешуя синих драконов сливается с небом, в полёте они могут сделать проверку Скрытности от существ на земле или летящих ниже, даже не имея укрытия или покрова. Тем не менее применяются все штрафы к Скрытности за движение или совершение других действий.

Благодаря мощным когтям и привычке закапываться на своей территории, синий дракон имеет скорость копания, равную половине наземной.

Во время воздушного боя в шторм или плохую погоду, синие драконы игнорируют штрафы движения (включая вынужденное) и штрафы за укрытия, связанные с погодными условиями.

Предпочитаемые сокровища

Синие драконы предпочитают сокровища, внешний вид которых говорит об их ценности. Они любят драгоценные камни, особенно сапфиры или другие камни голубых оттенков. Также им нравятся предметы искусства и ювелирные изделия. В редких случаях синие драконы, наплевав на врождённую жадность, бросают сокровища, которые считают непривлекательными. Они думают, что наличие таких вещей загрязняет величие сокровищницы, а значит и величие самого дракона.

Жизненный цикл

Яйца синего дракона развиваются в течении двадцати месяцев, последние пятнадцать из них — в гнезде. Средняя кладка составляет от 2 до 4 яиц, и почти из всех вылупляются здоровые вирмлинги.

Синий дракон становится молодым через 7 лет после рождения, взрослеет в 160, а стареет примерно через 1000. К древности они переходят примерно в 1800, а самый старый из известных синих драконов умер в возрасте 2300 лет.

Синий дракон, растворившийся в природе после своей смерти, создаёт вокруг зону постоянного шторма. Этот эффект проявляется даже под землёй, хотя стеснённые условия и снижают мощность ветров. Немотря на то, что сила ветра и дождя колеблется от мягких порывов с моросью до жестоких ураганных ливней, шторм никогда не исчезает полностью, вне зависимости от погодных условий вокруг него.

Физические характеристики

Чешуя синих драконов отражает больше, чем чешуя остальных цветных. Использовать как зеркало её нельзя, но в голубом или тёмном окружении она приобретает оттенок окружающей среды, смешиваясь с небом или объектами вокруг дракона.

Рога и надбровные дуги синих драконов отводят от глаз дождевую воду и другие осадки. В сочетании с острым зрением, такая анатомия позволяет видеть в плохую погоду лучше других существ.

Крылья синих драконов более гибкие, чем у других цветных. Они используют их как паруса для ускорения или замедления.

У синих драконов лёгкий аромат озона, который развеевается даже лёгким ветерком.

Чёрные драконы

Называемые черепными (из-за формы головы) или болотными, черные драконы являются, пожалуй, самыми злобными среди цветных драконов. У красных более взрывной характер, у зелёных больше рвение к обману и контролю, но никто не сравнится с чёрными по бездушию и злобе. Чёрные охотятся не только для питания или защиты территории, но и просто чтобы утолить желание причинять боль. Их не заботит беззащитна их жертва или опасна, слабая или сильная. Насилие приносит им удовлетворение.

Черные драконы ещё и самые трусливые среди цветных. Насколько быстро они атакуют, настолько же быстро и отступают, если противник оказывается опаснее, чем предполагалось. Учитывая расположенность чёрных к засадам и скрытым ударам, потенциальная жертва может не отличить, удирает дракон, или же перегруппируется для нанесения удара с другой стороны.

По возможности, чёрные драконы предпочитают питаться разумными существами, считая фейских существ особенно вкусными. Основная масса рациона же состоит из болотных существ — змей, аллигаторов, небольших млекопитающих и птиц. Подобно аллигаторам, чёрные могут оставить свои жертвы гнить на дне болота, так как предпочитают вкус гнильцы.

Чёрные драконы воюют на земле только если их вынуждают обстоятельства. Они предпочитают водный или воздушный бой.

Местность и логово

Чёрные драконы предпочитают топи и трясину — любые места с глубокими мутными водоёмами, толстыми деревьями и вонючими испарениями. Вода даёт им преимущество, так как запах затхлости и разложения, обычный для болот, скрывает кислотный запах присутствия дракона. Для дракона подходят только глубокие топи, в которые он может нырнуть. Неглубокие травяные болота редко привлекают чёрных драконов.

Если дракон не может найти подходящей топи, он может поселиться в любом месте, где большой объем воды пересекается с сушей. Прибежищем дракона могут стать джунгли или дождевые леса, берега озёр, за исключением самых северных. Различные озёрные чудовища могут на деле оказаться чёрным драконом, которого не узнать вдали от любимых болот.

Чёрные драконы не выносят солёной воды. Хотя она и не наносит дракону вреда, но раздражает плоть, как противная сыпь. Таким образом, чёрный дракон может нырнуть в солёную воду, чтобы скрыться от врагов, но никогда не поселится в солёном болоте или в море.

В качестве логова чёрные драконы предпочитают системы пещер или подземных полостей с большим количеством отдельных залов, иногда частич-

Необязательные правила

Чёрные драконы игнорируют укрытие и покров, предоставляемые грязной водой или другой непрозрачной жидкостью.

Под водой чёрный дракон получает бонус +4 к проверкам Скрытности.

РАЗМЕРЫ ЧЁРНЫХ ДРАКОНОВ

Общий размер	Полная длина	Длина шеи	Длина хвоста	Ширина	Высота	Размах крыльев	Вес
Средний	4,5	1,5	1,5	0,7	1	3,6 — 7,6	136
Большой	9	2,7	2,4	1,3	2	5,5 — 11	1100
Огромный	16	4,5	4,5	2	3	9 — 18	8850
Гигантский	25	7	7	2,7	5	12 — 24	72100

но затопленных.

Предпочитаемые сокровища

Всем видам сокровищ, чёрные драконы предпочитают монеты, так как они сохраняются в воде гораздо дольше, чем хрупкие картины или статуи. Хотя монеты и тускнеют, они не так ржавеют, как другие металлы. Самоцветные камни могут подойти еще лучше, но они не так часто попадаются в сокровищах чёрных. Одна из причин такого несоответствия кроется в том, что монеты изготавливаются, а не появляются в природе. Дракон же считает их по сути более ценными для бывших владельцев, чем камни.

Жизненный цикл

Инкубационный период яиц чёрного дракона составляет шестнадцать месяцев, двенадцать из которых они находятся в теле самки. Обычная кладка состоит из пяти — десяти яиц. В подходящих условиях вызревает примерно половина.

Вылупившийся дракон остаётся вирмлингом примерно четыре года. Вростости он достигает примерно в 125 лет, старости примерно в 900. Древним он становится в 1600 и уходит в 2200.

Когда умерший чёрный дракон растворяется в окружающем пространстве, образуется зона аномальной влажности и загрязненной почвы. Здесь почти нет растений, да и те ядовитые. Любая вода, собирающаяся в этой области, становится кислотной. Не настолько, чтобы причинить реальные повреждения, но достаточно ощутимую боль. Она не годится для питья.

Физические характеристики

По сравнению с другими цветными драконами, чёрные кажутся ненормально худыми — жилистыми, но не костлявыми. Его направленные вперёд рога хоть и выглядят устрашающе, не несут атакующей функции. Они всего лишь защищают голову дракона, чьё печально известное сходство с черепом дополняется впалыми глазами.

Когда дракон погружается под воду, в его организме происходят некоторые изменения. По мере адаптации глаз к воде и слабой освещённости, они значительно выдавливаются вперёд лицевыми мышцами. После этого дракон не может разглядеть мелкие детали, зато гораздо лучше чувствует крупные объекты и движение.

Между пальцев чёрных драконов располагается тонкая перепонка, причём на задних лапах она толще, чем на передних. Это свойство делает их отличными пловцами. Находясь в воде, дракон использует хвост и для движения, и для управления.

Шкура чёрного дракона функционирует так же, как у амфибий: она впитывает кислород из воды и направляет его прямо в кровь, что исключает необходимость жабер. Этот процесс не так эффективен, как дыхание, поэтому дракон, хотя и может находиться в воде часами и даже днями, должен проводить на воздухе несколько часов хотя бы пару раз в неделю.

Чёрные драконы обладают сильным едким запахом.